

e-MIX STUDIO

SP-808EX

MODE D'EMPLOI

Merci et félicitations pour avoir choisi le SP-808EX.

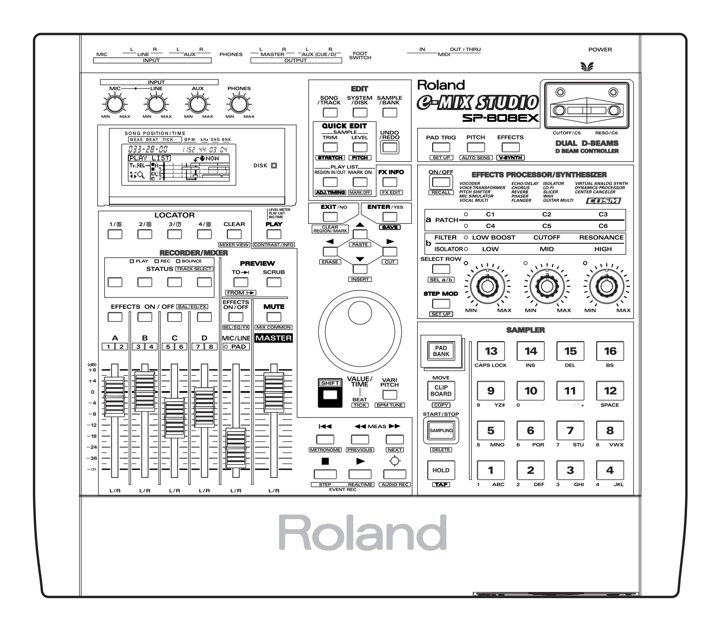
Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (p. 2) "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" (p. 3) et les "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 10). Ces sections rassemblent des informations importantes concernant l'emploi correct de l'appareil. De plus, de façon à être tout à fait à l'aise dans l'utilisation de votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement ce manuel. Gardez-le à portée de main pour vous y reporter en cas de besoin.

A propos des symboles de ce manuel

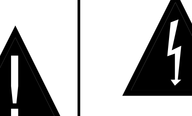
Les mots et symboles inscrits [entre crochets] représentent des touches ou des contrôles. Par exemple, [VARI PITCH] signifie la touche Vari-Pitch.

* Les explications de ce manuel comportent des illustrations décrivant ce qui est habituellement affiché sur l'écran. Mais il se peut que votre appareil dispose d'une nouvelle version plus complète du système (par exemple de nouveaux sons), donc ce que vous voyez à l'écran n'est pas toujours identique aux illustrations de ce manuel.

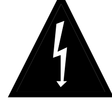
* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques déposées ou des dénominations commerciales appartenant à leur propriétaire respectif.







ATTENTION : RISQUE D'ÉLECTROCUTION, NE PAS ENLEVER LE COUVERCLE (OU L'ARRIÈRE). AUCUNE PIÈCE RÉPARABLE PAR L'UTILISATEUR À L'INTÉRIEUR. CONTACTEZ UN S.A.V. QUALIFIÉ.



Le point d'exclamation dans le triangle équilatéral sert à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes concernant le fonctionnement et l'entretien dans les brochures accompagnant le produit.



L'éclair fléché dans le triangle équilatéral, sert à alerter l'utilisateur de la présence d'une "tension dangereuse" non isolée à l'intérieur du produit, qui peut être suffisamment importante pour constituer un risque d'électrocution.

INSTRUCTIONS RELATIVES AUX BLESSURES, RISQUES D'ÉLECTROCUTION ET D'INCENDIE

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES – A CONSERVER –

AVERTISSEMENT – Lorsque vous utilisez un appareil électrique ou électronique, des précautions élémentaires doivent toujours être prises. Elles incluent les précautions suivantes :

1. Lisez les instructions concernant la sécurité avant d'utiliser cet appareil.

2. N'utilisez pas cet appareil près de l'eau, par exemple, près d'une baignoire, d'une machine à laver, d'un évier, dans un sous-sol humide, près d'une piscine, ou autre.

3. Ce produit doit être utilisé uniquement avec un support dont l'utilisation est recommandée par le fabricant.

4. Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire un niveau sonore capable de provoquer une perte irrémédiable de l'acuité auditive. Ne le faites pas fonctionner trop longtemps à un fort niveau de volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une telle perte d'acuité auditive ou des sifflements dans les oreilles, consultez un médecin.

5. Cet appareil doit être placé dans un endroit où rien ne gêne sa ventilation.

6. Cet appareil doit être maintenu éloigné des sources de chaleur, telles que radiateurs ou autres systèmes produisant de la chaleur.

7. Cet appareil doit être uniquement raccordé à une prise secteur dont le type est indiqué dans ce manuel ou sur l'appareil lui-même.

8. Le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale lorsque l'appareil reste inutilisé pendant de longues périodes. Ce cordon doit aussi être débranché lorsqu'il y a un risque d'orage.

9. Veillez à ce qu'aucun objet ou liquide ne puisse tomber, être répandu accidentellement sur l'appareil ou s'y introduire par les petites ouvertures existantes.

10. Cet appareil doit toujours être réparé par un personnel qualifié lorsque :

- a. Le cordon d'alimentation a été endommagé, ou
- b. Des objets sont tombés, ont été introduits, ou des liquides se sont répandus dans l'appareil, ou
- c. L'appareil a été exposé à la pluie, ou
- d. L'appareil fonctionne mal ou présente des performances moindres, ou
- e. L'appareil est tombé, ou son boîtier a été endommagé.

11. Ne tentez pas de réparer cet appareil au-delà de ce qu'autorisent les instructions données dans ce manuel. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel qualifié.

Cet appareil, qui est équipé d'une prise trois broches avec terre, doit être relié à la terre.

Pour le Royaume-Uni

ATTENTION : Cet appareil doit être relié à la terre.

IMPORTANT : Les couleurs des fils du cordon secteur correspondent au code suivant :
VERT & JAUNE : TERRE, BLEU : NEUTRE, BRUN : PHASE

Si les couleurs des fils du cordon de cet appareil ne correspondent pas à celles identifiant les bornes de votre prise, veuillez procéder comme ceci :

Le fil VERT & JAUNE doit être relié à la borne marquée d'un "E", du symbole de terre ou de couleur VERTE ou VERT & JAUNE.
Le fil BLEU doit être relié à la borne marquée d'un N ou de couleur NOIRE.
Le fil BRUN doit être relié à la borne marquée d'un L ou de couleur ROUGE

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

INSTRUCTIONS POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES

A propos des mentions AVERTISSEMENT ⚠ et ATTENTION ⚠

⚠ AVERTIS--SEMENT	Signale des instructions destinées à avertir l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave si l'appareil n'est pas correctement utilisé.
⚠ ATTENTION	Signale des instructions destinées à avertir l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel si l'appareil n'est pas correctement utilisé. "Dommage matériel" fait référence aux dommages causés à, ou à leurs effets sur l'habitation et tout son mobilier, ainsi qu'aux animaux domestiques ou de compagnie.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions ou d'avertissements importants. La signification particulière de ce symbole est déterminée par le signe figurant dans le triangle. Par exemple, pour le symbole figurant à gauche, il s'agit de précautions ou d'avertissements généraux, ou de mise en garde contre un danger.
⊘	Le symbole ⊘ alerte l'utilisateur de la présence d'éléments ne devant pas être touchés par l'utilisateur. Ce qui est interdit est indiqué par le dessin inclus dans le cercle barré. Par exemple, le symbole figurant à gauche, signale que l'appareil ne doit pas être démonté.
●	Le symbole ● alerte l'utilisateur des précautions à prendre. Ce qui doit être fait est indiqué par le dessin inscrit dans le cercle. Par exemple, le symbole figurant à gauche, indique que le cordon d'alimentation secteur doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

⚠ ATTENTION

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez d'abord les instructions ci-dessus et le Mode d'emploi.



- N'ouvrez pas l'appareil et n'y faites aucune modification.



- Veillez à ce que l'appareil soit toujours placé de niveau et soit stable. Ne le placez pas sur un support pouvant être renversé, ni sur un plan incliné.



- Ne tordez ou ne pliez pas le cordon d'alimentation, ne placez pas d'objets lourds dessus. Un cordon endommagé peut facilement provoquer une électrocution ou un incendie. N'utilisez jamais un cordon ayant été endommagé.



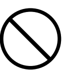
- Si des enfants en bas âge sont présents, un adulte doit assurer une surveillance jusqu'à ce que l'enfant soit capable de suivre toutes les règles essentielles de fonctionnement de l'appareil en toute sécurité.



- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le faites pas tomber !)



- Ne branchez pas l'appareil sur une prise multiple déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lorsque vous utilisez des rallonges électriques, la puissance totale utilisée par tous les appareils branchés sur une même prise multiple ne doit pas excéder une certaine puissance (watts/ampères). Des charges excessives peuvent faire fondre la gaine isolante du cordon.

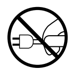


- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez un service technique Roland ou un des importateurs agréés Roland, dont la liste figure sur la page"Informations".



⚠ AVERTISSEMENT

- Saisissez toujours la prise et non le cordon d'alimentation pour brancher ou débrancher l'appareil.



- Évitez que les cordons et les câbles ne soient coincés. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.



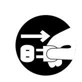
- Ne montez jamais sur l'appareil, ne déposez pas d'objets lourds dessus.



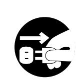
- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation secteur avec des mains humides lorsque vous branchez ou débranchez l'appareil.



- Avant de déplacer l'appareil, débranchez-le du secteur, et déconnectez-le des autres appareils.



- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation du secteur (p. 22).



- Lorsqu'il y a un risque d'orage dans votre région, débranchez le cordon d'alimentation du secteur.



- Si vous enlevez les caches des connecteurs optiques, veillez à les ranger dans un endroit sûr hors de portée des enfants, afin qu'ils ne puissent pas les avaler accidentellement.



Table des Matières

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des points énumérés dans “INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES” et “CONSIGNES DE SÉCURITÉ”, pages 2 et 3, veuillez lire et tenir compte de ce qui suit :

Alimentation

- N’utilisez pas cet appareil sur le même circuit d’alimentation que d’autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (tels qu’un moteur électrique ou un système d’éclairage à variation).
- Avant de connecter cet appareil à d’autres unités, mettez-les toutes hors tension. Ceci pour éviter des dysfonctionnements et d’endommager vos haut-parleurs ou autres appareils.

Emplacement

- Le fait d’utiliser cet appareil près d’amplificateurs de puissance (ou autres équipements munis d’un puissant transformateur de courant) peut provoquer des ronflements. Pour éliminer ce genre de problème, changez l’orientation de cet appareil, ou éloignez-le de la source des interférences.
- Cet appareil peut provoquer des interférences avec la réception d’émissions radio ou de télévision. N’utilisez pas cet appareil dans le voisinage de tels récepteurs.
- Observez les instructions suivantes lorsque vous utilisez un lecteur ZIP. Pour les détails voir “Avant d’utiliser les disques ZIP” (p. 10).
  - Ne le placez pas près d’appareils pouvant générer de forts champs magnétiques (comme les haut-parleurs).
  - Installez-le sur une surface plane et stable.
  - Ne le déplacez pas et ne le soumettez pas à des vibrations alors qu’il est en fonctionnement.
- N’exposez pas l’appareil aux rayons directs du soleil, ne le placez pas près d’appareils dégageant de la chaleur, ne le laissez dans un véhicule fermé, ou tout autre endroit où il serait exposé à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l’appareil.
- Pour éviter de provoquer des pannes, n’utilisez pas l’appareil dans des lieux humides, tels que des endroits exposés à la pluie ou à une trop forte humidité.

Maintenance

- Nettoyez l’appareil avec un chiffon doux et sec ou légèrement humidifié avec de l’eau. Pour enlever la poussière tenace, utilisez un chiffon imprégné d’un détergent dilué, non abrasif. Puis essuyez-le soigneusement avec un chiffon doux et sec.
- N’utilisez jamais d’essence, diluant, alcool ou solvants d’aucune sorte, pouvant entraîner une décoloration ou une déformation des surfaces.

Précautions supplémentaires

- Il est malheureusement impossible de retrouver des données ayant été sauvegardées sur une disquette Zip lorsque celle-ci est perdue ou endommagée. Roland Corporation ne pourra être tenu responsable de toute perte de données.
- Apportez un minimum de précautions aux manipulations des touches, potentiomètres et autres contrôles, ainsi qu’aux prises et connecteurs. Des manipulations brusques peuvent entraîner des dysfonctionnements.
- Ne jamais cogner ou appuyer trop fortement sur l’afficheur.
- Lors du branchement ou débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même, ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des courts-circuits ou d’endommager les éléments internes du câble.
- Une faible chaleur se dégage de l’appareil pendant son fonctionnement normal.
- Afin d’éviter de gêner vos voisins, essayez d’utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Préférez l’utilisation d’un casque, ce qui vous isolera de votre entourage (surtout aux heures avancées de la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l’appareil, emballez-le, si possible, dans son carton (avec rembourrage) d’origine. Sinon, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez un câble de la marque Roland pour effectuer le branchement. Si vous utilisez d’autres câble, veuillez tenir compte des précautions suivantes.
  - Certains câbles contiennent des résistances. N’utilisez pas ce type de câble pour brancher cet appareil. L’utilisation de tels câbles peut réduire considérablement le volume sonore, voire le rendre inaudible. Pour de plus amples informations sur les caractéristiques des câbles, contactez leur fabricant.

Avant d’utiliser les disques Zip

Manipulation du lecteur Zip

- Installez le lecteur Zip sur une surface plane et stable dans un endroit exempt de toute vibration. Si l’appareil doit être installé en position inclinée, ne pas dépasser plus de 12° vers le haut ou vers le bas.
- Évitez d’utiliser l’appareil immédiatement après l’avoir déplacé d’un endroit dont le degré d’humidité diffère de celui de son emplacement habituel. Des changements rapides d’environnement peuvent provoquer de la condensation à l’intérieur du lecteur, ce qui affecte son fonctionnement et peut aussi endommager les disques Zip. Lorsque l’appareil a été déplacé, laissez-le se réadapter à son nouvel environnement (pendant quelques heures) avant de le faire fonctionner.
- Pour insérer un disque, le pousser doucement mais fermement dans le lecteur—jusqu’au déclic. Pour le retirer, appuyez fermement sur le bouton EJECT. Si vous sentez une résistance lorsque vous tentez de le retirer, ne forcez pas.
- Enlevez le disque Zip du lecteur avant de mettre l’appareil hors/sous tension.
- Pour éviter d’endommager les têtes du lecteur, maintenez toujours les disques de niveau (sans les pencher dans aucun sens) lors de leur insertion dans le lecteur. Poussez-les fermement, mais doucement, sans exercer de force excessive.
- Pour éviter tout risque de panne, n’insérez que des disques Zip dans le lecteur à l’exclusion de tout autre type de disque. Évitez que des trombones, des pièces ou tout objet étranger ne soit introduit dans le lecteur.

Manipulation des disques ZIP

- Les disques Zip sont composés d'une galette de plastique recouverte d'une fine couche de support magnétique. Une précision microscopique est nécessaire pour que de grandes quantités de données puissent être stockées sur une surface aussi petite. Pour préserver leur intégrité, veuillez observer les instructions suivantes :
  - Ne pas toucher à la surface magnétique à l'intérieur.
  - Ne pas utiliser ni ranger les disques Zip dans des endroits sales.
  - Ne pas soumettre les disques Zip à des températures extrêmes (à l'intérieur d'une automobile fermée en plein soleil, par exemple (température de stockage : -22 à 51° C (-7.6 à 123.8° F).
  - Ne pas exposer vos disques Zip à des champs magnétiques, tels que ceux générés par des haut-parleurs.
- L'étiquette d'identification doit être bien collée sur le disque, sinon elle risque de se détacher à l'intérieur du lecteur et d'empêcher de retirer le disque.
- Rangez vos disques en lieu sûr pour éviter de les endommager, et les protéger de la poussières et autres risques. L'utilisation de disques sales ou poussiéreux, risque d'endommager le disque et le lecteur.

Précautions d'emploi du SP-808EX

- **Dans les situations suivantes, ne mettez pas l'appareil hors tension.**
  - Lorsque le témoin d'activité du disque clignote (comme pendant l'échantillonnage).
  - Lorsque le message "KEEP POWER ON!" apparaît.
  - Lorsqu'une barre de progression apparaît à l'écran.

Dans les cas ci-dessus, des données sont en train d'être écrites sur le disque ou dans la mémoire flash. Si l'appareil est éteint à ce moment-là les données dans le SP-808EX ou sur le disque seront endommagées, et ne pourront plus être restituées. Votre équipement peut également être endommagé.

- Les données enregistrées sur disques Zip peuvent être perdues si votre équipement est endommagé, lors de fausses manœuvres, ou autres. De plus, les disques Zip ont une durée de vie limitée, l'utilisation d'un disque en continu pendant longtemps peut aboutir à une perte de ses données. **Archivez toujours vos données importantes (notamment les œuvres commerciales) afin de les protéger**.
- L'enregistrement (ou l'échantillonnage), l'exécution en public, la diffusion, ou tout autre usage des CD, disques, bandes, images, émissions ou spectacles soumis aux droits d'auteur sans le consentement du détenteur des droits est interdit par la loi. Roland Corporation ne peut être tenu pour responsable de la violation des droits d'auteur que l'utilisateur pourrait commettre en utilisant le SP-808EX.
- Le SP-808EX ne dispose pas de la protection SCMS. Ceci parce que le SP-808EX a été uniquement conçu pour la création de musique. Il n'y a donc pas de limitations telles que celles sur les connexions numériques pour l'enregistrement d'œuvres libres de droits (telles que les œuvres originales de l'utilisateur). Il est formellement interdit d'utiliser le SP-808EX en contrevenant à la loi.

SCMS (Serial Copy Management System)

Il s'agit d'une fonction de protection des œuvres soumises aux droits d'auteur sur les lecteurs MD et autres appareils audio numériques du commerce. Les copies effectuées en utilisant les connexions numériques sont limitées à la seconde génération.

- Si aucun processus impliquant la lecture ou l'écriture sur le disque du lecteur Zip ne survient pendant 30 minutes, le SP-808 passe automatiquement en **mode veille**. Cette fonction aide à prolonger la durée de vie des disques Zip insérés dans le SP-808. En mode veille, le disque interne arrête sa rotation et l'écran SONG POSITION apparaît comme ci-dessous.

diSc SLEEP. . .

- Si une opération nécessitant la lecture ou l'écriture de données est effectuée, l'appareil doit d'abord revenir en mode de fonctionnement normal, ce qui prend deux à trois secondes.
- Ne frappez pas trop fort sur les pads (1–16) (il n'y a aucune fonction détectant différents degrés de frappe). Frapper trop fort sur les pads peut entraîner des pannes ou endommager les pads ou le lecteur.
- La fonction Protect est appliquée aux morceaux de démo et aux échantillons se trouvant sur le disque fourni avec le SP-808EX (pour éviter tout risque d'effacement → p. 81, p. 160) après avoir enlevé cette protection des modifications sont effectuées, il ne sera plus possible de retrouver ces morceaux et échantillons tels qu'ils étaient à la livraison.
- Le SP-808EX peut jouer un total de quatre morceaux et sons (échantillons) de pad simultanément (que ces sons soient stéréo ou mono). Quand un morceau est arrêté, un total quatre sons de pads peuvent être joués. Mais, si Track Voice Reserve (p. 159) est réglé sur On, le nombre de sons de pads pouvant être joués sera limité.
- Si le SP-808EX est contrôlé via MIDI, vous pouvez utiliser un clavier externe pour jouer des sons de percussion, chaque touche étant assignée à un seul échantillon (pad). Comme pour les échantillonneurs Roland de la série S et les générateurs de sons General MIDI, les claviers serviront à piloter ou déclencher des sons.
- Vous pouvez enregistrer tout en utilisant le Vari-Pitch (p. 45). Vous aurez un effet identique à celui obtenu en faisant varier la vitesse de la bande sur un magnéto multipiste. Mais, si la fréquence d'échantillonnage est réglée sur 44.1 kHz, le Vari-Pitch ne pourra être réglé à une valeur supérieure.
- Le Contrôleur D Beam peut ne pas fonctionner correctement dans les types d'environnements suivants. Pensez-y si vous comptez l'utiliser.
  - S'il est exposé aux rayons directs du soleil.
  - S'il est proche d'éclairages fluorescents.
  - S'il y a beaucoup de fumée (comme c'est souvent le cas pour créer un effet de scène)
  - S'il est placé près d'objets pouvant interférer avec le capteur. Le témoin du capteur reste alors allumé même après le réglage de la sensibilité (p. 34).

Le Contrôleur D Beam est fourni sous licence Interactive Light, Inc.

Qu’est-ce que l’échantillonnage ?

L’échantillonnage consiste à convertir des signaux audio analogiques en valeurs numériques, puis à les enregistrer. En tant qu’instrument de musique, un échantillonneur convertit des sons audibles en données numériques, puis les mémorise dans une mémoire informatique. Il est également possible de relire de tels sons en les modifiant. Au début, les mémoires pour échantillonneur étaient très chères et les échantillonneurs n’en disposaient pas de beaucoup. Comme de longs échantillons n’étaient pas enregistrables, seuls de courts segments sonores provenant d’instruments de musique pouvaient être échantillonnés puis rejoués sur un clavier. Les échantillonneurs étaient surtout utilisés pour “prélever” par exemple une note de trompette (un échantillon…), puis reconstituer un son de trompette réaliste en les rejouant sur un clavier; ou pour échantillonner un riff d’orchestre et le rejouer en jouant une seule note.

Qu’est-ce que l’échantillonnage de Phrase ?

Récemment et grâce à l’évolution constante des ordinateurs personnels, le prix de la mémoire à considérablement baissé. Ceci a permis d’équiper les échantillonneurs de beaucoup plus de mémoire, rendant possible la réalisation d’échantillons plus longs. L’échantillonnage de phrase utilise donc des échantillons plus importants qu’il mémorise sous forme de phrases musicales. Aujourd’hui une des manières les plus usuelles de créer de la musique, consiste à boucler (fonction Loop) des phrases échantillonnées, puis d’utiliser des séquenceurs pour combiner les différentes parties.

Pour assembler un accompagnement avec un nouveau groove, vous pouvez échantillonner des phrases provenant d’un motif rythmique (break beat), ou d’une basse ayant un groove que vous aimez, vous pouvez changer le tempo (en battements par minute) ou la hauteur de la phrase, et modifiez le feeling en jouant sur l’égalisation, ou en appliquant des effets.

Puis après avoir ajouté des voix, des paroles dans un style “rap”, ou encore en jouant d’un instrument par-dessus cet accompagnement, vous créerez un nouveau morceau original. En utilisant ainsi l’échantillonnage de phrase vous pouvez créer de la musique (c’est ainsi que sont nés le hip-hop, la house, ou d’autres sortes de dance music), c’est une méthode qui s’étend désormais à toute la musique populaire en général.

A propos du SP-808EX

Le SP-808EX e-MIX STUDIO représente un nouveau concept d’échantillonneur/enregistreur basé sur l’utilisation de l’échantillonnage de phrase. Il est d’origine équipé de toutes les fonctions dont vous pouvez avoir besoin pour créer et rejouer vos morceaux. Grâce à l’utilisation de disques Zip comme mémoire de stockage, la capacité de mémorisation permet d’atteindre des durées d’échantillonnage qui étaient jusqu’alors impensables. Vous pouvez utiliser l’échantillonnage de phrase sans avoir à vous soucier de ce qui reste comme mémoire, vous pouvez ainsi disposer de nombreux échantillons, jouables immédiatement. Vous pouvez aussi utiliser d’autres échantillons, dès que vous insérez un autre disque Zip. Le SP-808EX dispose également d’une fonction de “Timestretch” et d’effets tels que la simulation d’anciens appareils Vintage pour traiter les échantillons. Grâce aux échantillons que vous avez assemblés, vous pouvez créer des accompagnements avec l’enregistreur stéréo numérique quatre pistes du SP-808EX, puis enregistrer des voix par-dessus, du rap et des instruments. Vous bénéficiez également d’une large palette de fonctions d’édition, dont la plupart n’existent pas sur les magnétophones à bande.

Plutôt que de simplement rejouer des morceaux achevés, vous pouvez désormais vous lancez dans l’interprétation interactive et en temps réel des morceaux que vous avez créés, en utilisant les pads pour rejouer vos sons, et en utilisant le Contrôleur D Beam.

Le SP-808EX vous fait bénéficier de toutes ces fonctions de manière conviviale, il en résulte un environnement dédié à la composition musicale jusqu’alors inimaginable. Nous espérons que vous utiliserez pleinement le SP-808EX pour créer votre propre musique originale et que obtiendrez des succès inégalés.

Chapitre 1 Introduction : Réalisons quelques sons

Possibilités du SP-808EX (applications et caractéristiques)

- Le SP-808EX accède directement à son lecteur ZIP interne, vous permettant d'enregistrer environ 64 minutes de son haute qualité et des échantillons (à une fréquence d'échantillonnage mono de 32 kHz. Voir **Caractéristiques techniques** (p. 205).

- Utilisation complète de l'échantillonnage et du rééchantillonnage stéréo du Master Out (p. 54).

- Vous pouvez jouer instantanément des échantillons avec les 16 pads (p. 40).

- Vous pouvez étirer la longueur d'un échantillon (sa durée) sans modifier sa hauteur (p. 58).

- Vous pouvez arranger et éditer des échantillons stéréo sur quatre pistes et créer facilement des morceaux (p. 67).

- Comme avec un magnétophone multipiste, vous pouvez enregistrer directement dans les pistes et également fusionner des pistes enregistrées (p. 82).

- Le mixage est facilité grâce à la console stéréo deux entrées, quatre pistes du SP-808EX (p. 101).

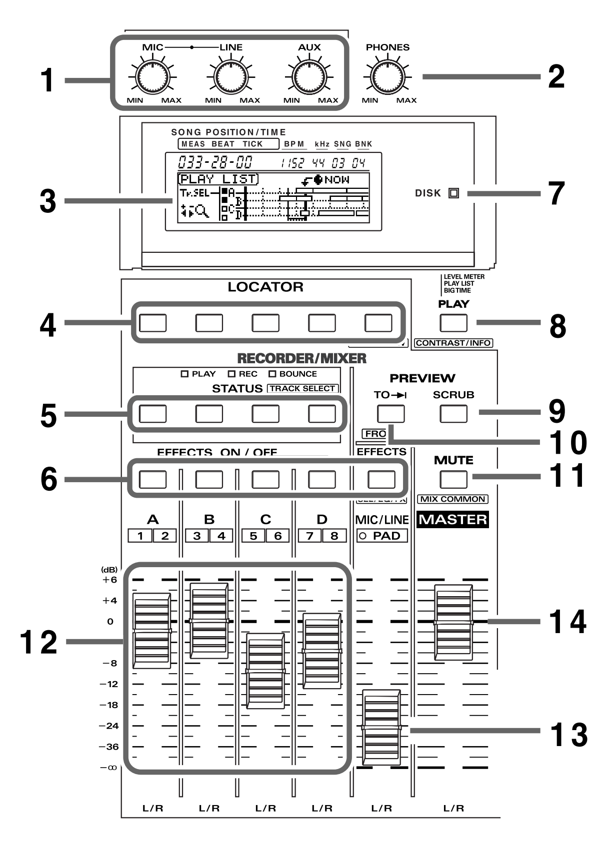
- Les effets du SP-808EX utilisent 20 algorithmes uniques, tels que synthétiseur analogique virtuel et écho bande (p. 107).

- Les trois potentiomètres dédiés aux effets permettent des changements de timbre rapides (p. 31, 149).

- Vous pouvez utiliser le **Step Modulator** intégré pour contrôler les changements d'effets rythmiques (p. 153).

- Vous pouvez utiliser le **Contrôleur D Beam** qui détecte les mouvements de main ou autres, pour contrôler le changement de hauteur ou de timbres (p. 33, 150).
- L'installation des extensions optionnelles SP808-OP1/SP808-OP2 Multi I/O augmente vos possibilités de connexion, en ajoutant un connecteur pour l'archivage des données sur un lecteur Zip externe, et des prises de sortie directe pour chaque piste (SP808-OP1 uniquement), des entrées et des sorties XLR (SP808-OP2 uniquement), ainsi que des connecteurs d'entrée et de sortie numériques (optique; SP808-OP1 uniquement) ou coaxial).

Description de l’appareil



1 INPUT MIC, INPUT LINE, INPUT AUX

→ Potentiomètres de sensibilité d’entrée (MIC, LINE, AUX)

Ils servent à régler les niveaux de base de chaque entrée. Réglez ces niveaux de sorte que les vumètres “IN” de l’écran Level Meter (p. 23) ne dépassent pas la ligne pointillée de la partie supérieure de l’écran. Vous pouvez également rendre muet (Mute) le signal en tournant le potentiomètre complètement à gauche.

2 PHONES

→ Potentiomètre du Casque

Permet de régler le volume du casque.

3 Écran

Affiche diverses informations correspondant à l’opération spécifique en cours.

Lorsque vous allumez l’appareil, l’écran Level Meter est affiché en premier. Divers écrans s’affichent pour chaque fonction appelée.

La première ligne de l’écran (en haut) indique, de gauche à droite, la position actuelle du morceau (mesure, temps et tic) et sa durée (heure, minute, seconde et frame), son tempo (en battements par minute ou BPM), sa fréquence d’échantillonnage (32=32 kHz, 44=44.1 kHz), le numéro du morceau et le numéro de la banque de pad.

4 LOCATOR

→ CALAGE

Grâce aux quatre touches LOCATOR, vous pouvez mémoriser un maximum de huit points dans un morceau pour y revenir ultérieurement. (Pour savoir comment procéder, veuillez vous reporter p. 37). En appuyant sur chacune de ces touches, vous pouvez vous déplacer instantanément à la position prédéfinie pour cette touche. De plus, vous pouvez utiliser ces positions pour définir des zones d’enregistrement automatique en Punch-In/Out (p. 74, 85).

MEMO

Maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et appuyer sur [CLEAR] affichera l’écran Mixer View (p. 24).

5 STATUS

→ Touches de STATUT des pistes

Détermine le statut : enregistrement, lecture ou fermeture, de chaque piste. Le statut est modifié chaque fois que cette touche est enfoncée, selon le cycle suivant :

Normal : PLAY (vert) → MUTE (off) → RECORD (rouge)

MEMO

Lorsque l’enregistrement audio (p. 82) est sélectionné, les pistes peuvent également être sélectionnées comme piste source pour la fusion (orange).

Notez qu’une piste ne peut pas être en rouge lorsqu’une autre piste est déjà sélectionnée comme destination de l’enregistrement (rouge).

Lorsque l’écran d’échantillonnage des pads est affiché, la séquence est la suivante :

MUTE (off) → SAMPLING (orange) → PLAY (green)

MEMO

Lorsque vous êtes dans l’écran Play List (p. 24), maintenir [SHIFT] enfoncée en appuyant sur [STATUS] sélectionne ou désélectionne cette piste comme piste cible lorsque vous spécifiez une zone ou que vous réglez des marqueurs de phrase.

6 EFFECTS ON/OFF

→ Touches d’effets par voie

Quand les effets internes sont en position Send/Return (p. 107), les signaux envoyés vers les effets peuvent être activés ou non (l’indicateur est allumé lorsqu’ils sont activés).

Lorsque les effets sont en position Insertion de voie, vous pouvez allumer ou éteindre les effets pour les voies sélectionnées uniquement.

Lorsque les effets sont en position Insertion Master, toutes les touches on/off sont synchronisées.



Selon la fonction assignée au fader (indiquée par l'éclairage de l'indicateur "PAD"), la touche du canal MIC/LINE fonctionne comme la touche EFFECT pour le son du pad ou le signal d'entrée du micro ou de la ligne.

MEMO

Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncée en appuyant sur une de ces touches, l'écran de chaque type de réglage de cette voie (égaliseur, balance gauche/droite, niveau d'envoi d'effet, etc.) est affiché.

7 DISK

→ Témoin d'activité du disque

S'allume lors d'un accès au lecteur ZIP interne. (Si l'extension optionnelle SP808-OP1/SP808-OP2 Multi-I/O est installée, il s'allume également lors d'un accès au lecteur ZIP externe).

8 PLAY

→ Touche PLAY

Ces quatre écrans de base de trois types (Level Meter (deux types de vumètres), Play List et Big Time, voir p. 24) apparaissent et se succèdent dans l'ordre.

MEMO

Maintenir [SHIFT] enfoncée et appuyer sur [PLAY] pour passer de l'écran de Réglage du Contraste à l'écran d'information (p. 24).

9 (PREVIEW) SCRUB

→ Touche SCRUB PREVIEW

Lorsqu'il est réglé sur "On", un court segment du morceau finissant (ou débutant) à la position courante est joué de manière répétée. L'utilisation de ceci en conjonction avec la molette VALUE/TIME vous permet d'obtenir un Scrub réaliste (rotation manuelle d'une bobine d'une bande analogique pour l'amener au début d'un morceau ou à une autre position de la bande. → p. 38 pour des informations plus détaillées).

10 (PREVIEW) TO

→ Touche PREVIEW "jusqu'à maintenant"

Chaque fois que cette touche est enfoncée, un court segment du morceau finissant à la position courante est joué. Appuyer sur cette touche pendant que [SHIFT] est enfoncée transforme l'action en fonction "A partir de maintenant", ce qui joue un court extrait du morceau à partir de la position courante (→ p. 39 pour des détails sur les réglages pendant la lecture). Il s'agit d'une fonction pratique pour une plus grande précision dans la vérification et l'ajustage de la position courante du morceau.

11 MUTE

→ Touche MASTER OUT MUTE

Ceci coupe temporairement la sortie MASTER OUT uniquement. La touche s'allume et s'éteint alternativement chaque fois qu'elle est enfoncée. Le son est coupé lorsque la touche est allumée (cependant, la sortie AUX et le signal envoyé au casque ne sont pas coupés).

Lorsque vous appuyez sur cette touche en maintenant [SHIFT] enfoncée, l'écran de réglages correspondant à la section de la console et la position des effets apparaît.

12 A, B, C, D

→ Faders de piste

Ils contrôlent le niveau du volume de chaque piste. Lorsque des pistes sont en cours d'enregistrement (indicateur rouge), le fader règle le volume d'enregistrement.

13 MIC/LINE (PAD)

→ Fader MIC/LINE (fader PAD)

Règle les niveaux d'entrée (à partir de LINE IN et MIC IN). En fonction des réglages, il peut également servir de fader de niveau de volume de jeu pour les échantillons de pads. C'est le réglage d'usine par défaut (témoin PAD allumé(p. 83). Le raccourci pour cette opération consiste à appuyer sur [SCRUB] tout en maintenant [SHIFT] enfoncée.



Dans chaque cas, ce fader n'a aucun effet sur les signaux venant de AUX IN.

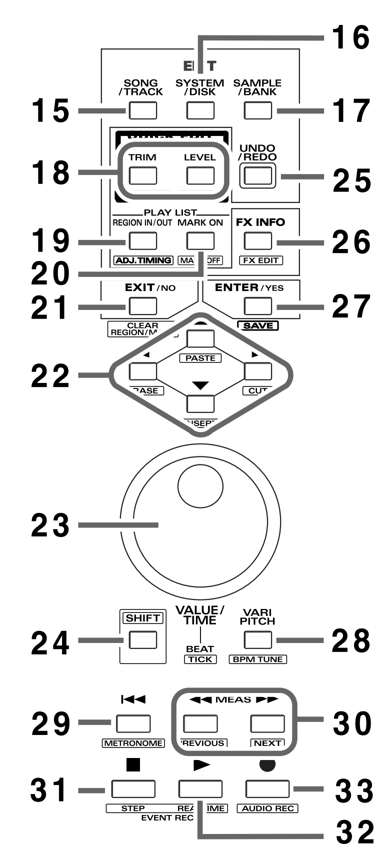
14 MASTER

→ Fader MASTER

Règle le volume général (le niveau de signal venant de MASTER OUT.

MEMO

Ce fader n'a aucun effet sur les signaux venant de AUX IN.



15–17EDIT

→ Groupe de touches servant à appeler le mode Edition

Fait apparaître les écrans dans lesquels chaque type de fonction et de paramètre d'édition est réglé.

15 SONG/TRACK

→ Touche d'édition SONG/TRACK

Fait apparaître le menu d'édition et les réglages des morceaux et des pistes. (Appuyer sur [PLAY] ramène à un des écrans de base). Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionnez les options de menu, puis validez en appuyant sur [ENTER/YES]. Appuyer sur [SONG/TRACK] tout en maintenant enfoncé [SHIFT] permet d'activer ou de désactiver la fonction PAD TO TRACK.

16 SYSTEM/DISK

→ Touche de réglages système/fonctions disque

Fait apparaître les menus de fonctions et de réglages concernant le système ou le disque. (Appuyer sur [PLAY] ramène à un des écrans). Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionnez les options de menu, puis validez en appuyant sur [ENTER/YES].

17 SAMPLE/BANK

→ Touches de réglage SAMPLE/BANK

Fait apparaître le menu de traitement et d'édition des échantillons, ainsi que ceux relatifs à l'édition des pads et des banques de pads. (Appuyer sur [PLAY] ramène à un des écrans de base. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionnez les options de menu, puis validez en appuyant sur [ENTER/YES].

18 (QUICK EDIT) SAMPLE

En appuyant sur ces touches (seules ou avec [SHIFT] enfoncée), vous pouvez passer directement à l'écran des réglages d'échantillons spécifiques. Les deux touches font appel aux quatre fonctions suivantes :

TRIM:	règle les points de départ et de fin du son d'un échantillon.
LEVEL:	règle le volume de l'échantillon.
STRETCH:	modifie (étire/compresse) la durée de l'échantillon.
PITCH:	modifie uniquement la hauteur.

19–20(QUICK EDIT) PLAY LIST

Les deux touches ci-dessous servent à effectuer des opérations d'édition dans la Play List.

19 REGION IN/OUT

→ Touche de désignation de zone

Dans l'écran Play List (p. 24), cette touche sert à spécifier les régions sélectionnées des morceaux (appuyez dessus alors que vous êtes dans d'autres écrans pour faire automatiquement appel à la Play List). Vous pouvez immédiatement couper et coller la région spécifiée en appuyant sur [SHIFT] tout en déplaçant le curseur (pour plus d'informations → p. 92).

Vous pouvez afficher l'écran Song Edit "Adjust Timing" en maintenant [SHIFT] tout en pressant [REGION IN/OUT].

20 MARK ON

→ Touche de spécification de phrase

Dans l'écran Play List (p. 24), cette touche sert à spécifier des phrases sélectionnées. Vous pouvez immédiatement couper et coller la phrase spécifiée en appuyant sur [SHIFT] tout en déplaçant le curseur (pour plus d'informations → p. 93). En appuyant sur cette touche pendant que vous maintenez [SHIFT] enfoncée, vous pouvez effacer des Marqueurs de phrases un par un.

21 EXIT/NO

→ Touche EXIT/NO

Dans des écrans de menus successifs, ou dans des circonstances similaires, appuyez sur cette touche lorsque vous désirez revenir à l'écran précédent. Lorsque des messages posant des questions sont affichés, vous pouvez appuyer sur cette touche pour répondre "NON". (Mis à part pour répondre non à des questions spécifiques, cette touche ne sert qu'à sortir d'un écran, et pas à effacer des réglages.)

22 ▲, ▼, ◄, ►

→ Touches curseur (haut, bas, gauche, droite)

Ces touches servent principalement à sélectionner des valeurs de paramètres (elles servent aussi à passer d'un écran à un autre dans le cas de pages multiples). Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncée et que vous appuyez sur ces touches, dans l'écran Play List, elles servent à l'édition des zones sélectionnée (p. 94).

23 VALUE/TIME

→ Molette VALUE/TIME

Modifie les réglages des options sélectionnées par le curseur ou par d'autres moyens. Dans les écrans qui n'offrent pas de

valeurs numériques ni d’autres réglages (par exemple l’écran Level Meter et l’écran Play List (p. 24)), elle sert à déplacer la position actuelle vers l’avant ou l’arrière dans le morceau. Dans des conditions normales, tourner cette molette déplace la position par incrément d’un battement ; lorsque la molette est tournée en maintenant [SHIFT] enfoncée, la position est déplacée par tic (1/96 de battement).

MEMO

Pour aller de mesure en mesure, appuyez sur [◀◀] ou [▶▶].

24 SHIFT

→ Touche SHIFT

Appuyez sur cette touche en conjonction avec d’autres pour modifier la fonction des autres touches. Si vous appuyez sur une touche pendant que [SHIFT] est enfoncée, la fonction ou l’écran inscrit dans la case sous la touche est sélectionné.

25 UNDO/REDO

→ Touche UNDO/REDO

Annule l’opération d’enregistrement, de traitement ou d’édition précédente (et rétablit l’état précédant cette opération). Cette touche n’est opérationnelle que si elle est allumée. Appuyer dessus immédiatement après une annulation exécute la fonction Redo (répète l’opération annulée, ou “annule l’annulation”).



Undo **ne s’applique qu’à la dernière opération effectuée.**

26 FX INFO

→ Informations sur les potentiomètres d’effets en temps réel

Fait apparaître l’écran d’information des potentiomètres d’effets en temps réel, dans lequel l’état des réglages des effets est représenté par une icône de potentiomètre.

Appuyer sur cette touche en maintenant [SHIFT] enfoncée fait apparaître l’écran d’Edition des effets (p. 108).

27 ENTER/YES

→ Touche ENTER/YES

Sélectionne le menu ou exécute les fonctions. Lorsque des messages posant des questions sont affichés, appuyez sur cette touche pour répondre “OUI” à la question.

28 VARI PITCH

→ Touche VARI PITCH

Exécute la fonction Vari-Pitch (simule le contrôle de vitesse d’une bande sur un magnétophone) sur le son joué. Vari-Pitch est activé (modification de la hauteur) ou éteint (hauteur normale) alternativement lorsque la touche est enfoncée. De plus, appuyer sur cette touche en maintenant [SHIFT] enfoncée fait apparaître l’écran de réglage du tempo et de la largeur du Vari-Pitch.



Lorsque la fréquence d’échantillonnage est réglée sur “44” (44.1 kHz), la hauteur ne peut être augmentée par Vari-Pitch.

MEMO

L’usage du Vari-Pitch produit un changement correspondant dans le tempo de jeu du morceau, donnant l’effet d’une bande enregistrée accélérée. Mais, changer le tempo n’a pas d’effet correspondant sur le Vari-Pitch.

29 [|◀◀]

→Touche TO TOP

Ramène directement au début du morceau. Fonctionne comme bouton ON/OFF pour le métronome lorsque la touche [SHIFT] est enfoncée (p. 74).

30 [◀◀] [▶▶]

→ Passage d’une mesure à l’autre

Appuyez sur [▶▶] pour avancer au début de la mesure suivante ; et sur [◀◀] pour revenir au début de la mesure précédente. Lorsque ces touches sont maintenues enfoncées, elles fonctionnent comme des contrôles d’avance ou de retour rapide (aucun son n’est produit durant l’opération).

Dans l’écran Play List, appuyer sur ces touches en maintenant [SHIFT] enfoncée permet de passer d’une phrase au début (ou à la fin) de la phrase suivante (ou précédente) sur la piste sélectionnée.

Pendant un Enregistrement Pas à Pas, [◀◀] fonctionne comme une touche de retour à l’étape précédente et [▶▶] ajoute une pause (p. 75).

31 [■]

→ Touche STOP

Arrête le jeu (ou l’enregistrement) du morceau. Sert également à libérer le SP-808EX du mode d’attente d’enregistrement (p. 71, 82). Lorsque vous appuyez sur cette touche en maintenant [SHIFT] enfoncée, la fonction Enregistrement Pas à Pas des Evénements est sélectionnée, faisant simultanément apparaître cet écran (p. 76).

Si la fonction Track Voice Reserve est active, et que le morceau est arrêté, la touche STOP est utilisée de manière auxiliaire pour changer le [STATUS] (p. 159).

32 [▶] (PLAYBACK)

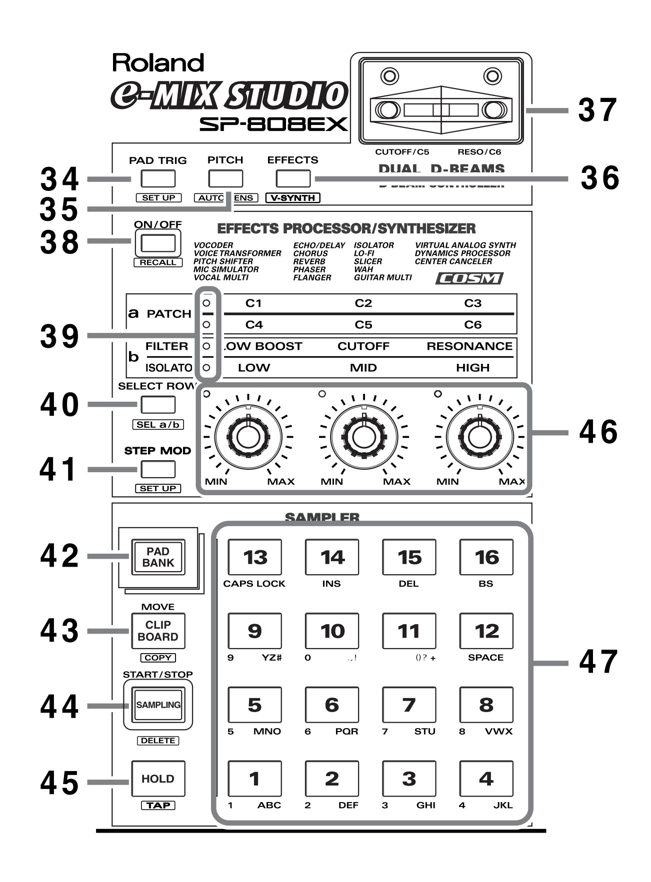
→ Touche LECTURE

Débute le jeu du morceau à partir de la position courante. De plus, cette touche permet de démarrer un enregistrement en mode PAUSE (p. 71, 82). En Enregistrement pas à pas, appuyer sur cette touche ajoute un nœud (fait durer le son d’une étape précédente à l’étape suivante) (p. 75). Lorsque vous appuyez sur cette touche en maintenant [SHIFT] enfoncée, la fonction Enregistrement en Temps Réel des Evénements est sélectionnée, faisant simultanément appel aux réglages correspondants (p. 71).

33 [●]

→ Touche ENREGISTREMENT

Appuyer sur cette touche pendant l’enregistrement d’une piste place le SP-808EX en mode Pause. Appuyez sur [●] en maintenant [SHIFT] enfoncée pour sélectionner l’enregistrement de piste audio, faisant simultanément appel aux réglages correspondants (p. 82).





34 (D Beam) PAD TRIG

→ Touche D Beam PAD TRIGGER

Lorsque cette touche est activée, vous pouvez utiliser les mouvements de votre main pour jouer des échantillons sur les pads spécifiés par le Contrôleur D Beam.

Pour désigner les échantillons à jouer (deux échantillons par banque de pad), en maintenant la touche PAD TRIGGER enfoncée, appuyez sur les deux pads successivement (voir p. 33 pour plus de détails).

Appuyer sur cette touche en maintenant [SHIFT] enfoncée fait apparaître l'écran (SET UP) dans lequel vous pouvez effectuer des réglages généraux pour le Contrôleur D Beam, tels que les réglages de sensibilité.

35 (D Beam) PITCH

→ Touche D Beam PITCH

Lorsqu'elle est allumée, vous pouvez utiliser les mouvements de votre main pour diminuer la hauteur du système par l'intermédiaire du Contrôleur D Beam. La baisse de la hauteur varie en fonction de la distance entre votre main et le capteur (voir p. 34 pour plus de détails).

Vous pouvez régler automatiquement la sensibilité D BEAM en maintenant [SHIFT] tout en appuyant sur D BEAM [PITCH].

36 (D Beam) EFFECTS

→ Touche D Beam EFFECTS

Lorsqu'elle est allumée, vous pouvez utiliser les mouvements de votre main pour modifier les réglages des effets par l'intermédiaire du Contrôleur D Beam. Les effets qui peuvent être modifiés sont les mêmes que ceux qui sont contrôlés par les potentiomètres C5 et C6 des Effets en Temps Réel (voir p. 150 pour plus de détails).

Appuyer sur D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] tout en pressant [SHIFT] rappelle un Patch présélectionné (avec les réglages d'usine, c'est le Patch A62 “SY>Beam#1”).

37 D BEAM CONTROLLER

→ Section D Beam Controller

Le capteur du panneau détecte les mouvements de votre main ou de tout autre objet, et vous permet de modifier la hauteur du morceau ou des échantillons, d'obtenir des changements continus dans les réglages internes des effets et des échantillons assignés aux pads.

38 (EFFECTS PROCESSOR) ON/OFF

→ Cet interrupteur active ou désactive les effets internes (l'indicateur est allumé lorsque les effets sont activés). Il vous permet de désactiver les effets sans faire de modifications dans les réglages de la console ni dans le statut Départ ou Retour.

39 Témoin de Sélection du Rang de Paramètre

Ils indiquent quel rang d'éléments (“a”/”b” ou supérieur/inférieur) est contrôlé par les potentiomètres Effets.

40 SELECT ROW

→ Touche de Sélection de la fonction du potentiomètre Effet

Enfoncer cette touche en maintenant [SHIFT] enfoncée alterne les effets courants entre “a”, des patches d'effets généraux qui peuvent être librement réarrangés, et “b”, un isolateur de sortie total et des fonctions de filtre (p. 31).

Appuyer sur cette touche sans presser sur [SHIFT] sélectionne la rangée d'effet sur laquelle agira le potentiomètre, celle du haut ou celle du bas (indiquée sur le panneau parmi les groupes “a” et “b”.

41 STEP MOD

→ Touche STEP MODULATOR

Contrôle le Step Modulator (une fonction qui permet de transformer les sons d'effets en rythme, → p. 153). Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver la fonction. Bien que cela dépende du réglage, elle peut également servir à d'autres opérations, comme passer d'un pas à un autre.

Appuyer sur cette touche en maintenant [SHIFT] enfoncée fait apparaître l'écran dans lequel vous pouvez effectuer des réglages relatifs au Step Modulator (p. 153).

42 PAD BANK

→ Interrupteur PAD BANK

Ceci fait apparaître la liste des 64 banques de pad du SP–808. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour changer la banque de pad à sélectionner pendant que l'écran est affiché. Appuyez sur [ENTER/YES] pour sortir de l'écran et appeler simultanément la banque de pad sélectionnée. Si vous appuyez sur l'un des 16 pads en maintenant [BANK PAD] enfoncée, la banque de pads dont le numéro est le même que le pad enfoncé sera sélectionnée.



Tous les échantillons joués à cet instant sont interrompus, exception faite de ceux qui sont volontairement maintenus.

43 CLIPBOARD

→ Touche CLIPBOARD

Déplace (ou copie) des échantillons d'un pad à un autre rapidement. Enfoncer cette touche en maintenant un des pads enfoncé garde temporairement l'échantillon dans le presse-papier ou [CLIPBOARD]. Appuyer à nouveau sur cette touche avec un autre pad déplace l'échantillon vers ce nouveau pad. (Pour en savoir plus sur les autres fonctions, voir Copie p. 62, Déplacement de Pistes vers les Pads, p. 61).

44 SAMPLING

→Touche SAMPLING

Fait apparaître l'écran Sampling (p. 49). Dans cet écran, ce bouton est également utilisé pour démarrer et arrêter l'échantillonnage.

Vous pouvez effacer l'échantillon d'un pad en maintenant [SHIFT] et en appuyant sur SAMPLING [START/STOP], puis en frappant sur ce pad.



Vous ne pouvez pas appuyer sur cette touche pendant qu'un morceau joue. Pour échantillonner des sons dans les pads à partir d'un morceau, il faut d'abord arrêter la lecture, appuyer sur [SAMPLING] puis indiquer la piste à échantillonner (voir → p. 55).

45 HOLD

→Touche HOLD

Continue à jouer l'échantillon après que vous ayez relâché le pad. Lorsque vous jouez un échantillon réglé pour s'arrêter lorsque vous relâchez le pad, mais que vous désirez que le son continue après avoir relâché la touche, appuyez sur [HOLD] en même temps que sur le pad désiré. Appuyer sur [HOLD] à nouveau annule l'effet, et l'échantillon sélectionné s'arrête (voir → p. 42).

Frapper en rythme (au tempo désiré) sur cette touche tout en maintenant [SHIFT] affichera ce tempo sur l'écran en BPM (p. 58, 78, 166).

46 Potentiomètres des Effets en Temps Réel

Modifie les réglages des effets en temps réel. Les assignations des réglages (paramètres) d'effets à chaque potentiomètre peuvent être enregistrées dans les patches d'effets.

Les témoins en haut à gauche des potentiomètres d'effets sont allumés lorsque les effets sont actifs pour les positions actuelles des potentiomètres.

47 1–16

→ Pads (1 à 16)

Vous pouvez assigner un maximum de 16 échantillons à ces pads. Vous pouvez effectuer divers réglages pour chacun d'eux (p.36), tels que jouer l'échantillon uniquement si le pad est enfoncé, ou jouer l'échantillon si le pad est enfoncé et arrêter de le jouer en appuyant à nouveau sur le pad.

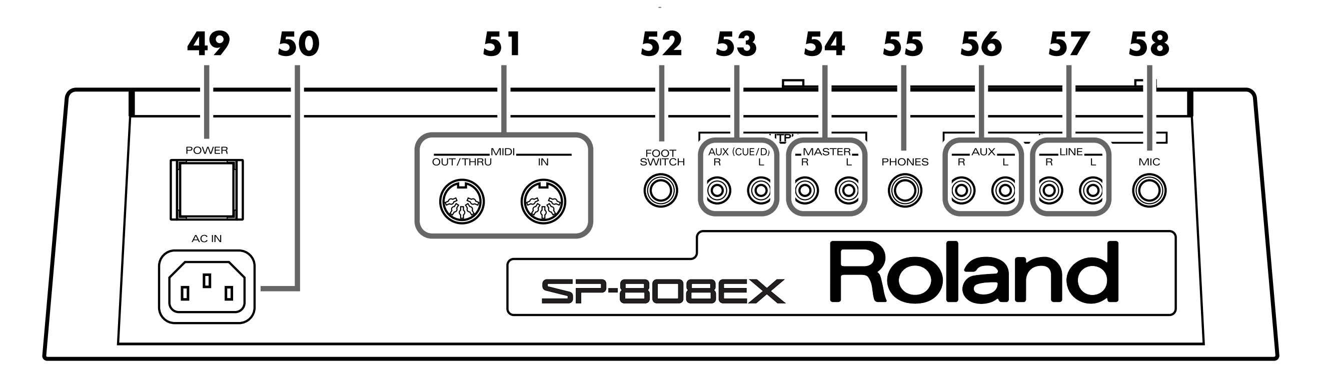
Les pads servent également de touches alphabétiques pour entrer les noms (p. 69) des morceaux, des banques et des patches d'effets.

48 Lecteur Zip

Le lecteur ZIP interne.



Avant d'éteindre l'appareil, assurez-vous d'avoir appuyé sur la touche EJECT située sous l'emplacement du disque et d'avoir sorti le disque.



49 POWER

→ Interrupteur POWER

Allume et éteint le SP-808EX.



Éjectez toujours le disque ZIP du lecteur avant de couper l'alimentation. De plus, si des modifications ont été effectuées dans le morceau et/ou dans les patches d'effets, de telles données doivent être enregistrées sur le disque ZIP avant de couper l'alimentation.

50 AC IN

→ AC IN

Le cordon d'alimentation (accessoire fourni) se branche ici.

51 MIDI IN, OUT/THRU

→ Prises MIDI

Des appareils MIDI externes peuvent être connectés ici (pour plus d'informations sur ces branchements, voir → p. 176).

52 FOOT SWITCH

→ Prise de pédale de type interrupteur

La pédale DP-2 optionnelle se connecte ici. Diverses opérations, incluant le démarrage et l'arrêt du jeu de morceaux et de sons échantillonnés, peuvent être effectuées en utilisant une pédale de type interrupteur (pour la sélection des fonctions, voir → p. 161).

53 OUTPUT—AUX L, R

→ Prises AUX (auxiliaires) OUT

Prises de sortie auxiliaire. Servent envoyer des signaux vers des périphériques d'effets externes et vers la fonction Pad Cue (p. 48). De plus, si l'extension Multi-I/O est installée, vous pouvez les utiliser comme prises de sortie de piste numérique directes (p. 175).



Le volume est déterminé par les réglages internes de la console. Il n'est pas affecté par le fader MASTER.

54 OUTPUT—MASTER L, R

→ Prises MASTER OUT

Prises de sortie principales. Le fader MASTER contrôle le niveau de sortie.

55 PHONES

→Prise casque

Connectez un casque stéréo à cette prise. En fonction des réglages du mode AUX OUT, vous pouvez sélectionner un son provenant uniquement du MASTER OUT, ou un mélange provenant du MASTER OUT et du AUX OUT (p. 48).

56 INPUT—AUX L, R

→ Prises AUX (auxiliaires) IN

Ces entrées stéréo servent à récupérer des signaux d'effets externes, ou pour certaines utilisations spécifiques. En fonction des réglages vous pouvez sélectionner deux types de traitement des signaux en entrée (p. 105).

Le signal n'est pas enregistré (transmis directement au MASTER OUT).

Le signal est enregistré durant l'échantillonnage (ou durant l'enregistrement audio sur les pistes).

57 INPUT—LINE L, R

→ Prises LINE IN

Ces prises d'entrée stéréo servent à connecter des instruments de musique, des lecteurs CD ou d'autres périphériques similaires. Les signaux provenant de ces entrées sont enregistrés durant l'échantillonnage ou l'enregistrement audio sur les pistes.

58 INPUT—MIC

→ Prise MIC IN

Un microphone peut être branché ici. Le signal de cette entrée est enregistré comme source MIC et LINE pendant l'échantillonnage ou l'enregistrement audio sur les pistes. Le signal est fixé sur la position centrale de l'espace stéréo.

Pour les noms et les fonctions des prises et des connecteurs avec l'extension SP808-OP1 (Multi-I/O), voir → p. 169.

Pour les noms et les fonctions des prises et des connecteurs avec l'extension SP808-OP2 (Multi-I/O), voir → p. 169.

Connexions

Établir des connexions avec d’autres appareils pour utiliser le SP-808EX

Ce qui suit décrit l’équipement minimal nécessaire pour utiliser le SP-808EX :

- Appareil audio stéréo (tel qu’un amplificateur de clavier, une sono, une chaîne stéréo, ou un équipement équivalent), ou un casque stéréo
- Un microphone, un instrument de musique, un lecteur CD, ou tout autre source à enregistrer
- Des câbles appropriés pour connecter chaque appareil
- Un disque ZIP (accessoire)

Connectez tous les éléments ci-dessus, en vous reportant à la figure suivante.

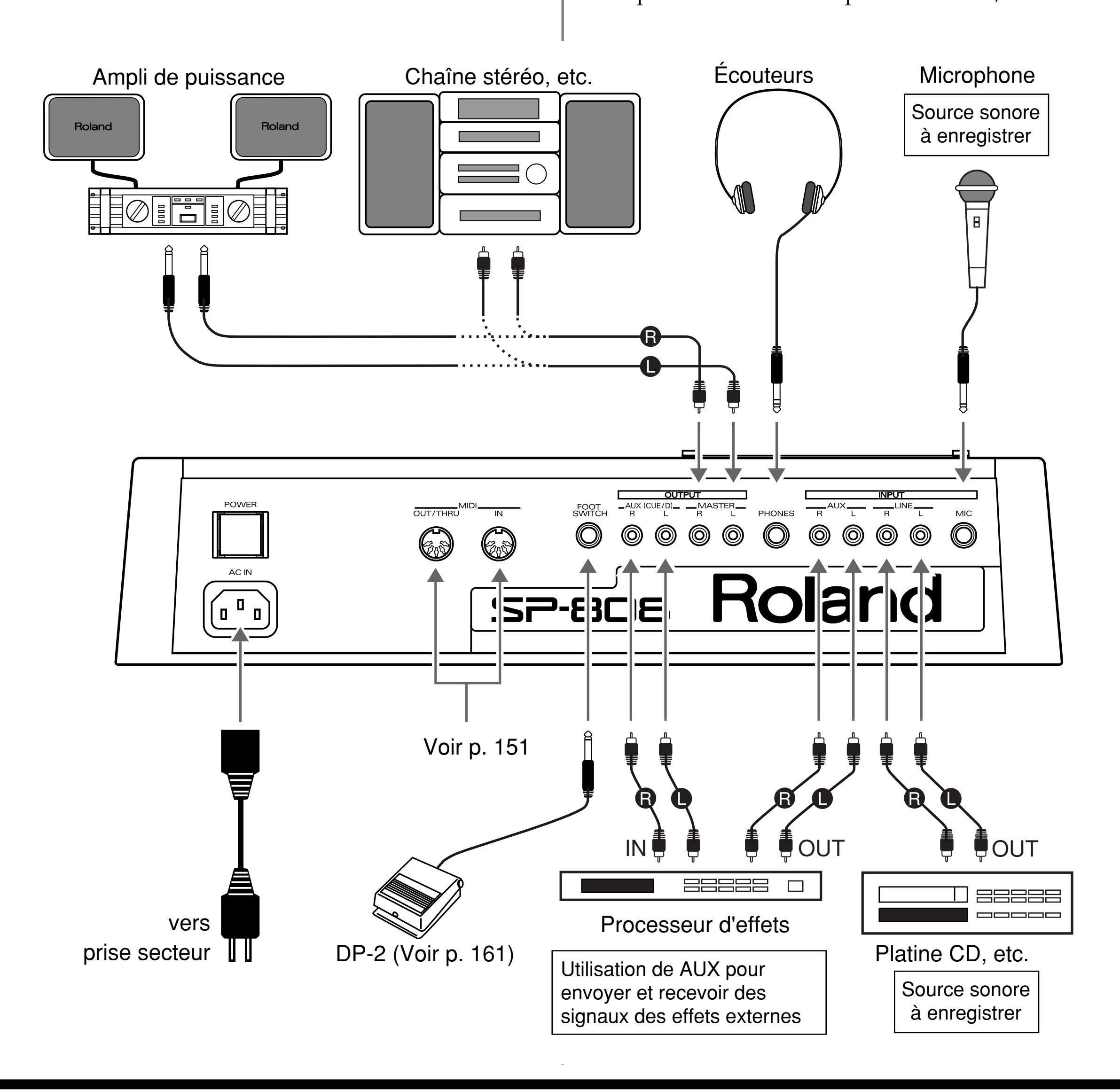
NOTE

- Pour éviter les pannes et/ou d’endommager vos enceintes ou d’autres appareils, baissez toujours le volume, et couper l’alimentation de tous les appareils avant d’établir les connexions.
- Cet appareil est muni d’un circuit de protection. Un court instant (quelques secondes) est nécessaire après la mise sous tension pour qu’il fonctionne normalement.
- Des accrochages peuvent se produire en fonction de l’emplacement des microphones par rapport aux haut-parleurs. Pour y remédier:

1. Changer l’orientation du ou des microphone(s).
2. Éloigner le ou les microphone(s) des haut-parleurs.
3. Baisser le volume.

MEMO

Utilisez les prises ou adaptateurs disponibles dans le commerce lorsque vous connectez des périphériques ayant des prises standards aux prises LINE IN/OUT.



Pour brancher une guitare ou une basse électrique

En raison d'une différence d'impédance, vous ne pouvez pas brancher une guitare ou une basse sans que la qualité du son n'en souffre.

Si vous la connectez directement, respectez ces instructions :

- Utilisez un effet externe qui dispose d'un interrupteur électronique On/Bypass (tel que l'un de ceux de la série BOSS) connecté entre l'instrument et le SP-808EX.

→ Ce type d'effet présente une impédance en entrée correspondant à celle des guitares électriques, mais utilise une impédance de sortie relativement basse; même en mode bypass (lorsqu'aucun effet n'est appliqué).

- Utilisez une guitare ou une basse qui dispose d'un préamplificateur interne, ou qui utilise des micros actifs.

→ Ce genre de guitare ou de basse offre une impédance de sortie relativement basse.

Microphones utilisables avec le SP-808EX

Lorsqu'un microphone est branché sur la prise MIC du SP-808EX, le potentiomètre permet de régler le niveau d'entrée dans une large fourchette. De cette façon, la plupart des microphones pour voix et instruments peuvent être utilisés.



Le réglage du potentiomètre INPUT MIC varie en fonction du micro utilisé. Si la sensibilité d'entrée est trop élevée, vous pouvez obtenir du bruit et de la distorsion.



Si les micros suivants sont connectés, le SP-808EX ne fonctionnera pas correctement.

- micros professionnels à condensateur qui nécessitent une alimentation fantôme
- micros compacts stéréo qui utilisent des prises symétriques (le même genre que celles utilisées avec les casques stéréo)
- micros ayant des niveaux de sortie extrêmement bas

Mise sous/hors tension



Une fois les connexions effectuées (p.19), allumez vos divers périphériques dans l'ordre spécifié. En allumant les appareils dans un autre ordre, vous risquez de causer de provoquer une panne, voire d'endommager les enceintes et les autres appareils.

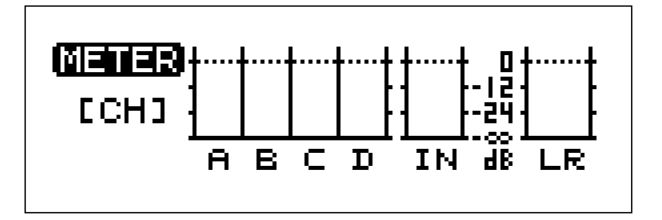
Lecteur ZIP externe(p. 171) → SP-808EX→ appareils MIDI→ Amplificateur.

Mise sous tension

1. Appuyez sur l'interrupteur POWER.

2. Insérez le disque Zip dans le lecteur interne.

Après quelques secondes, l'écran Level Meter apparaît. Les préparatifs sont terminés. A présent, un morceau déjà enregistré et la banque de pads peuvent être sélectionnés.



Vu-mètre de voie



- Lorsqu'un nouveau disque ZIP (ou un disque ZIP utilisé sur un autre appareil) est inséré, le message de confirmation "… NOT SP-808 Disk. Format Now ?', vous proposant de formater le disque, apparaît à l'écran.

  Lorsque vous appuyez sur [ENTER/YES], "Format (44.1k: QUICK) ARE YOU SURE ?" est affiché. Appuyez sur [ENTER/YES] à nouveau, et le formatage est effectué. Avant de formater, vous pouvez sélectionner la fréquence d'échantillonnage (44.1 kHz ou 32 kHz) pour le disque (p. 26) à l'aide de la molette VALUE/TIME. En appuyant sur [►], la molette peut aussi servir à sélectionner le type de formatage (p. 26); choisissez QUICK ou FULL (rapide ou complet).
- Formater un disque sur le SP-808EX efface tout son contenu.

Mise hors tension

1. Appuyez sur le bouton EJECT pour éjecter le disque.

La procédure de confirmation de sauvegarde qui suit "l'éjection du disque" décrite ci-dessous est exécutée. Après avoir terminé cette étape, le disque est éjecté.

2. Le message "Wait a moment..." apparaît sur l'écran, suivi de l'écran LEVEL, appuyez sur le bouton POWER pour couper l'alimentation

MEMO
Si le SP-808EX est mis sous tension alors qu'aucun disque n'est inséré, il passe en mode Sans Disque (p. 167),et les pads clignotent dans l'ordre.

MEMO
Vous pouvez insérer des disques Zip ou éteindre à tout moment lorsque l'écran LEVEL METER du mode Sans Disque(p. 167) est affiché.

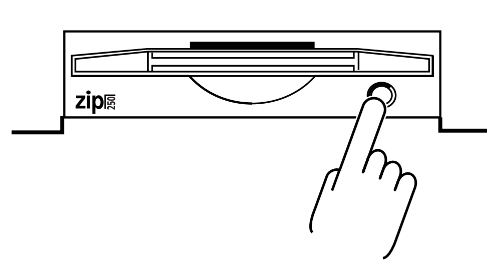
Insertion et éjection d'un disque

Lorsque vous insérez un disque, poussez-le en douceur dans le lecteur et veillez à ce qu'il soit dans le bon sens.

Utilisez la procédure suivante pour retirer un disque.

Ejection d'un disque après avoir enregistré les modifications

1. Appuyez sur la touche ronde EJECT située en bas à droite de l'emplacement du disque



"Save Current Song ? (Overwrite Only.)" apparaît à l'écran.

2. Appuyez sur [ENTER/YES].

Après avoir enregistré le morceau à la place du précédent, le disque est éjecté.

Ejection du disque sans enregistrer le morceau

1. Appuyez sur la touche ronde EJECT située en bas à droite de l'emplacement du disque.

"Save Current Song ? (Overwrite Only.)" apparaît à l'écran.

2. Appuyez sur [EXIT/NO].

"Eject, (Not Saved) ARE YOU SURE ?" apparaît à l'écran.

3. Appuyez sur [ENTER/YES] et le disque est éjecté.

Appuyer sur [EXIT/NO] annule l'éjection du disque.



Le processus de sauvegarde qui est effectué lorsque vous éjectez un disque se limite à écrire par-dessus le fichier précédent (les modifications apportées au morceau). Si vous désirez enregistrer le morceau courant en tant que morceau distinct, ou si vous désirez enregistrer le nom du morceau, effectuez la procédure de sauvegarde (Song Save) (p. 80) avant d'éjecter le disque.

- La nécessité de sauvegarder les patches d'effets n'est pas confirmée lorsque le disque est éjecté. Utilisez la procédure de sauvegarde de patch d'effet (p. 111) lorsque vous enregistrez des données en tant que patch d'effet.

Changer l'éclairage de l'écran (réglage du contraste)

Le contraste de l'affichage change en fonction de la température, ainsi que de l'angle de vue. Utilisez la procédure suivante pour ajuster le contraste de l'écran s'il devient difficile à lire.

Réglage du contraste

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [PLAY] pour faire apparaître l'écran "CONTRAST/INFO".

2. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour modifier le contraste de l'écran ; réglez la valeur appropriée pour avoir une meilleure visibilité (dans un intervalle de 1 à 16, 16 étant la plus forte valeur de contraste).

3. Appuyez sur [EXIT/NO].

Vous revenez à l'écran de base.

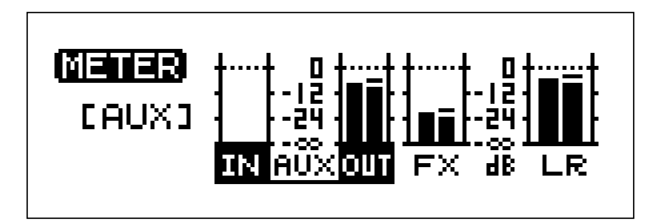
MEMO
Ce réglage est automatiquement enregistré lorsque le disque est éjecté (ou à d'autres moments appropriés), et est conservé même lorsque l'alimentation est coupée.

Appel des écrans de base (Level Meter, Play List, Big Time) et passage de l'un à l'autre

Les écrans de base du SP-808EX apparaissent en appuyant sur [PLAY] en bas de l'écran. Ils se composent des quatre écrans suivants, qui sont de trois types. Vous pouvez passer de l'un à l'autre successivement en appuyant sur [PLAY].

Écran Level Meter

Il se compose de deux écrans séparés, un qui affiche les vumètres de voie des groupes de pistes et de MIC/LINE, et l'autre les vumètres des entrées/sorties AUX (Appuyez sur [PLAY] pour passer de l'un à l'autre). Lorsque vous enregistrez des signaux audio sur les pistes, les mesures indiquent les niveaux d'enregistrement des pistes. Dans l'écran des vumètres AUX, "FX" indique le niveau des effets envoyés lorsque les effets internes sont en position Send/Return (p. 103).



Vu-mètre AUX

→ Lorsque vous allumez le SP-808EX, l'écran des vumètres de voie des groupes de pistes et de MIC/LINE est affiché.

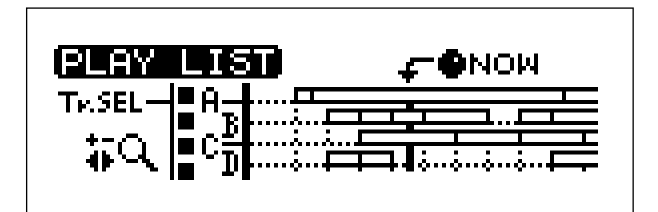
Écran Play List

Dans cet écran, vous pouvez vérifier les phrases enregistrées sur les pistes en regardant leur position et leur longueur représentées par des cases.

Les lignes verticales pointillées représentent les mesures.

La zone représentée à l'écran peut être agrandie en appuyant sur [◄] ou rétrécie en appuyant sur [►].

Vous pouvez également spécifier des intervalles désirés en appuyant sur [REGION IN/OUT] ou [MARK ON]. L'intervalle sélectionné peut être collé ou effacé par une touche (p. 92, 94).



Écran Big Time

Dans cet écran, la position indiquée dans le morceau (la tête de lecture) qui apparaît généralement en petits caractères tout en haut des autres écrans est agrandie pour remplir tout l'écran. Les unités utilisées peuvent être modifiées en fonction de vos besoins (p.31, Mesure/Battement/Tic ou Heure/Minute/Seconde/ Frame). Lorsque vous vous produisez sur des scènes sombres ou dans des situations similaires, l'utilisation de cet écran facilite la lecture.



Autres écrans d'information (Contrast/Info et Mixer/View)

En plus des écrans de base, il y a deux autres écrans qui fournissent les informations de base suivantes (appuyer sur [PLAY] dans l'un de ces écrans vous ramène aux écrans de base décrits précédemment).

Écran de réglage du contraste et d'informations

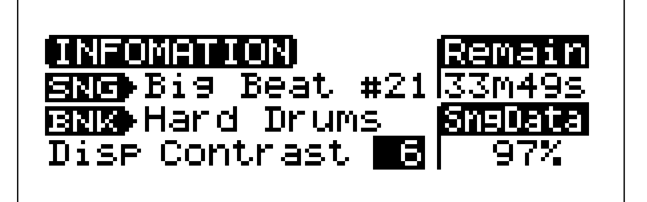
→ Pour faire apparaître cet écran, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [PLAY].

Le contraste de l'écran peut être réglé avec la molette VALUE/TIME. Cet écran sert également à vérifier le nom du morceau actuel (SNG), le nom de la banque de pads (BNK), le temps d'enregistrement restant (Remain) et la quantité de mémoire disponible pour la création du morceau (SngData).

Toutes les options de cet écran, autres que le contraste peuvent uniquement être confirmés, pas réglées. Pour modifier les autres options, utilisez la procédure de Sauvegarde (p. 80) ou l'écran Edit, pour changer le nom du morceau et l'écran Bank Edit pour changer le nom des banques de pads (p. 160).

MEMO

Pour modifier l'ampleur du Vari-Pitch, utilisez l'écran BPM Tune (p. 45).



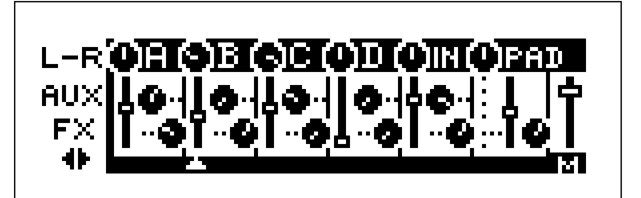
Écran Mixer View

→ Pour faire apparaître cet écran, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur le locateur [CLEAR].

Vous pouvez vérifier les réglages de la console représentée graphiquement dans cet écran, et y apporter quelques modifications. Vous pouvez confirmer la balance gauche/ droite, le niveau envoyé à AUX OUT et les effets internes de chaque Piste A-D et des voies d'entrée. De plus, en appuyant sur [◄] or [►] pour déplacer la flèche (△) en bas de l'écran et en tournant la molette VALUE/TIME, vous pouvez obtenir les contrôles de chacun de ces paramètres pour modifier leurs réglages. Pour des réglages plus précis, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [EFFECTS] pour chaque voie, afin de faire apparaître l'écran de réglage de chaque voie individuellement.



Appuyer sur [PLAY] vous ramène à l'écran de base.



Si un écran inhabituel apparaît (Comment revenir aux écrans de base)

Tant que vous n'êtes pas encore familiarisé avec le fonctionnement de cet appareil, vous pouvez facilement vous retrouver devant un écran auquel vous n'êtes pas habitué. Dans ce cas, vous pouvez appuyer sur [PLAY] pour revenir à l'un des écrans de base (celui le plus récemment sélectionné).

A propos du lecteur ZIP interne

Le SP-808EX utilise des disques ZIP 100 Mo. Les disques ZIP, tout en présentant un accès rapide et une grande capacité de stockage, peuvent être échangés instantanément, comme une disquette. Le SP-808EX utilise cette fonction, grâce à une technologie d'**échantillonnage en mémoire virtuelle** pour les accès disque directs, et la restitution des sons.



- "ZIP" est une marque déposée de Iomega Corporation (USA).
- Avant d'éteindre le SP-808EX, assurez-vous d'avoir suivi la procédure correcte pour le retrait du disque. (p. 23).
- Ne déplacez jamais le SP-808EX, et ne le soumettez jamais à un choc physique ou à une vibration lorsqu'un disque est inséré dans le lecteur
- Comme avec un ordinateur personnel et des périphériques de ce type, couper l'alimentation pendant que des données sont en train d'être écrites sur le disque aura comme résultat une perte de données. Faites attention à ce que l'alimentation ne soit pas accidentellement coupée, et prenez des précautions pour éviter de tels accidents.
- Ne coupez jamais l'alimentation pendant que le message "KEEP POWER ON !" est affiché, même si le lecteur ne semble pas travailler. Couper l'alimentation pendant ce message causera la perte des réglages du système et de tous les patches d'effets.

A propos des supports ZIP pouvant être utilisés par le SP-808EX

Le SP-808EX n'utilise que des supports commerciaux ZIP spécifiés en tant que "Zip 250."



- Un disque Zip 100 Mo ne pourra pas être formaté selon la méthode "FULL."

  De même, du fait des caractéristiques du disque, il ne sera pas possible d'effectuer d'enregistrements audio ni d'échantillonnage lorsqu'une piste d'un morceau ou un échantillon est relu.
- N'insérez pas de force des supports incompatibles dans le lecteur de disque. Vous pourriez endommager l'appareil.

Si un disque ZIP qui a été utilisé avec des ordinateurs personnels (ou d'autres appareils) est inséré dans le lecteur du SP-808EX, le message de confirmation "NOT SP-808EX Disk. Format Now ?" est affiché, vous demandant si vous désirez formater le disque pour l'utiliser avec le SP-808EX. Appuyez sur [ENTER/YES] à ce moment pour confirmer le formatage du disque. Dans ce cas, le contenu du disque sera irrémédiablement perdu. (Après formatage, le disque peut alors être utilisé par le SP-808EX.)



Bien que le contenu entier des disques ne puisse être protégé (d'un effacement accidentel) sur le SP-808EX, vous pouvez protéger les morceaux (p. 81) et les banques de patches (p. 160).

Préparer de nouveaux disques ZIP à l'utilisation (Formatage)

Afin d'utiliser un disque ZIP avec le SP-808EX, le disque doit d'abord être formaté. Lorsqu'un nouveau disque ZIP (ou un disque ZIP déjà utilisé par un autre appareil) est inséré, l'écran de la procédure de formatage apparaît (p. 22).



Lorsqu'un disque est formaté, son contenu est définitivement perdu.

Si vous désirez initialiser un disque (effacer totalement son contenu) qui a déjà été utilisé avec le SP-808EX, reformatez le disque en utilisant la procédure suivante.

Reformatage de disques

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner “Format Disk ?” et appuyez sur [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [▲] or [▼] pour sélectionner “Sampling Rate ?” (fréquence d’échantillonnage - détails ci-après).
4. Faites tournez la molette VALUE/TIME pour sélectionner “44.1” ou “32”.
5. Appuyez su [▲] or [▼] pour sélectionner “Format Type.’
6. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionnez “QUICK” ou “FULL”.

QUICK: Effectue un traitement qui ne fait le vide que logiquement sur le disque. Ceci permet d’accomplir rapidement le formatage. C’est la méthode habituellement choisie.

FULL: Ce processus efface physiquement tous les secteurs de données du disque, nettoyant complètement le disque. Ceci augmente la fiabilité des disques, surtout de ceux qui ont été précédemment utilisés sur d’autres appareils. Un formatage FULL prend environ 10 minutes.

7. Appuyez sur [ENTER/YES].

“Erase ALL data, ARE YOU SURE ?” apparaît à l’écran.

8. Appuyez à nouveau sur [ENTER/YES] pour exécuter le formatage.

Avec l’extension optionnelle SP808-01 installée → voir p. 168) sur le SP-808EX

Lorsqu’un lecteur ZIP externe n’est pas connecté, “TargetDrive”, qui apparaît en haut des écrans affichés après l’étape 3, est généralement réglé sur “INTERNAL” (lecteur interne). Lorsqu’un lecteur ZIP externe est connecté, ceci peut se transformer en “EXT.ID5” ou indiquer un autre lecteur (le numéro correspond au SCSI-ID, → voir p. 172).

Même si le disque cible du formatage est dans un lecteur externe, la procédure reste la même (cependant, s’il n’y a pas de disque dans le lecteur, le message “Can’t Execute. (No Disk.)” apparaît à l’écran.

Réglage de la fréquence d’échantillonnage

En général, une **fréquence d’échantillonnage** élevée donne une lecture d’une plus grande fidélité sonore dans les fréquences élevées. Inversement, sélectionner une fréquence d’échantillonnage basse autorise une durée d’enregistrement et de lecture plus longue pour la même quantité de mémoire (bien que dans certains styles musicaux, une fréquence d’échantillonnage basse soit choisie dans le but de rendre flou les fréquences élevées, ou d’obtenir des changements particuliers dans la qualité sonore).

Avec le SP-808EX, vous pouvez sélectionner deux fréquences d’échantillonnage : 44.1 kHz (qui convient pour les CD et les MD) et 32 kHz. Cependant, ce réglage n’est effectué que lorsque le disque est formaté (voir section précédente). De plus, une seule fréquence d’échantillonnage peut être sélectionnée pour un même disque. Des données possédant des fréquences d’échantillonnage différentes ne peuvent coexister sur un même disque.

L’ampleur de la variation possible pour la fonction Vari-Pitch (p. 45) change également avec la fréquence d’échantillonnage. Lorsque vous sélectionnez 44.1 kHz comme fréquence d’échantillonnage, la hauteur peut être ajustée dans un intervalle de 18.1 - 100 % (la hauteur ne peut être que baissée) ; lorsque la fréquence d’échantillonnage est réglée sur 32 kHz, la hauteur est réglable dans un intervalle de 25.0 - 137.8% (vous pouvez l’ajuster dans les deux sens).

La fréquence d’échantillonnage est généralement indiquée à côté de kHz dans la partie supérieure de l’écran. “44” indique 44.1 kHz, et “32” indique 32 kHz.

Note technique

La **fréquence d’échantillonnage** fait référence au traitement du son en kilohertz (kHz). Lors de la conversion numérique de signaux analogiques (tels que des signaux audio), la valeur numérique indique le nombre de fois par seconde où le son est codé numériquement. Par exemple, pour une fréquence d’échantillonnage de 32 kHz, le son est codé 32 000 fois par seconde, et la valeur numérique (chaque fois que le son est codé) est ensuite enregistrée en mémoire (dans le cas du SP-808EX, elle est enregistrée sur le disque ZIP).

Durée d’échantillonnage maximale et mémoire disponible sur disques ZIP

Les données suivantes indiquent la durée maximale totale d’enregistrement, y compris les échantillons sur les pads, l’enregistrement direct sur les pistes, etc. disponible sur des disques ZIP (un enregistrement stéréo prend deux fois plus de place qu’un enregistrement mono).

A une fréquence de 44.1 kHz:	Approx. 122 minutes
A une fréquence de 32 kHz :	Approx. 169 minutes
Nbre max. d’échantillons :	1 024 (16 pads x 64 banques)

L’arrangement d’échantillons (phrases) dans un morceau consomme de la mémoire de données de morceau, qui diffère de la mémoire nécessaire pour les formes d’onde audio. Les données suivantes indiquent la mémoire maximale allouée pour un morceau ; cette valeur ne peut pas être dépassée.

Si chaque “pression et relâchement” d’une touche d’un pad constitue un “événement’, un morceau (composé de quatre pistes) peut enregistrer environ 2 000 événements.

MEMO

Vous pouvez enregistrer jusqu’à 64 morceaux sur un disque.

MEMO

La capacité maximale des données peut varier quelque peu en fonction des conditions. En plus des événements sur les pistes, les réglages de la console et ceux correspondant à la synchronisation MIDI sont également inclus dans les morceaux.

De plus, 149 patches d’effets utilisateur peuvent également être sauvegardés sur les disques (alors que le contraste de l’affichage et tous les autres réglages globaux du système sont automatiquement sauvegardés en interne par le SP-808EX).

Note technique

Le SP-808EX utilise la technologie originale de codage audio Roland “R-DAC”, qui permet une durée d’enregistrement et de lecture étendue, tout en conservant une haute qualité sonore. De plus, puisqu’il est conçu pour partager autant que possible les formes d’onde sonores (par exemple, aucune forme d’onde nouvelle n’est créée lorsqu’une mesure est simplement copiée), vous pouvez en fait enregistrer et jouer des morceaux plus longs que les durées d’enregistrement spécifiées précédemment.

Vérification de la mémoire disponible sur les disques ZIP

Pour vérifier la durée d’enregistrement restant sur le disque, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [PLAY] pour faire apparaître l’écran d’informations.

Ici, parmi des informations telles que le nom du morceau, vous pouvez vérifier la durée (Remain), en minutes et secondes, qui est disponible pour l’enregistrement (l’indication de cet écran change en fonction du mode d’enregistrement stéréo ou mono spécifié dans l’écran Recording (Sampling)).

De plus, vous pouvez vérifier la mémoire disponible pour les données du morceau, qui est indiquée en pourcentage

MEMO

La durée restant pour l’enregistrement audio est également indiquée dans les écrans Sampling et Track Direct.

Écoute des morceaux de démo (jouer des morceaux et des échantillons)

Le disque fourni avec le SP-808EX contient des morceaux de démonstration. Testez ces morceaux pour avoir un aperçu de ce que vous pourrez créer !

1. Vérifiez que votre ampli, votre casque et le reste de l'équipement soit correctement connecté.
2. Après avoir passé les étapes décrites dans "Mise sous tension" p.20, allumez le SP-808EX.

L'écran LEVEL METER apparaît à l'écran.

3. Déplacez les faders des pistes A-D au niveau indiqué par la ligne de marqueurs rouge (0 dB).
4. Baissez le fader MASTER.
5. Appuyez sur [▶] (PLAYBACK) et poussez progressivement le fader MASTER.
6. Réglez le volume du morceau de démonstration comme vous le désirez.
7. Appuyez sur [■] pour arrêter l'écoute du morceau. Lorsque vous appuyez sur [⏮] et que vous appuyez à nouveau sur [▶] (PLAYBACK) le morceau est rejoué à partir du début.

MEMO

L'enregistrement, le jeu en public, la diffusion ou toute autre utilisation des morceaux de démonstration contenus sur le disque fourni, pour une raison autre que votre agrément personnel, sans l'accord du détenteur des droits d'auteur, est interdit par la loi.

Réglage du volume général (fader MASTER)

Le niveau du volume du MASTER OUT est réglé par le fader MASTER. De plus, le volume relatif des canaux stéréo gauche et droit peut être réglé avec le réglage Master Balance de la console (p. 102). Initialement, il est réglé à 0 (niveaux égaux).

Réglage du volume du casque

Le potentiomètre de contrôle du volume du casque sert à régler le volume du casque connecté à la prise PHONES (cependant, si le niveau Master est au minimum, même si vous augmentez le potentiomètre du casque, aucun son ne sera audible dans le MASTER OUT).

MEMO

Si la console est réglée sur "CUE" en mode AUX OUT (p. 48), vous pouvez écouter le son venant de AUX OUT mixé avec la sortie normale. Le volume AUX OUT est réglé par le niveau AUX OUT (p. 105) sur la console.

Réglage du volume de chaque piste (faders de piste)

Le volume de chaque piste stéréo A-D se règle avec les potentiomètres de piste (A-D).

La balance stéréo de chaque piste peut être réglée soit dans l'écran Mixer View (maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [CLEAR], → voir p. 24) ou dans l'écran Track A-D → voir (p. 102).

A moins que le [STATUS] de chaque piste ne soit réglé sur "PLAY", (statut dans lequel l'indicateur est vert), le son ne sera pas joué, même si les faders sont au maximum. Par exemple, si une piste réglée sur "MUTE" (indicateur éteint), le son de cette piste ne sera pas audible, quelle que soit la position du fader. Pour que l'indicateur devienne vert, appuyez sur [STATUS] 1 à 3 fois.

Ouverture d'un autre morceau (changement de morceau)

Des morceaux de démonstration sont fournis sur le disque livré avec le SP-808EX. Utilisez la procédure suivante pour changer de morceau.

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].
2. Confirmez que vous choisissez "Select Song ?" et appuyez sur [ENTER/YES].

La liste de morceaux apparaît à l'écran.

3. Appuyez sur [▲] ou [▼] (ou faites tourner la molette VALUE/TIME) pour faire apparaître en vidéo inverse le morceau désiré.
4. Appuyez sur [ENTER/YES].

"Save Current Song ? (Overwrite Only.)" apparaît.

5. Avant de changer de morceau, appuyez sur [ENTER/YES] si vous désirez enregistrer les modifications apportées au morceau ; si vous ne désirez pas sauvegarder le morceau, appuyez sur [EXIT/NO].

Lorsque vous appuyez sur [ENTER/YES], le morceau courant est sauvegardé, et le morceau sélectionné est chargé. Lorsque vous appuyez sur [EXIT/NO], le message "ARE YOU SURE" apparaît d'abord. si vous appuyez sur [ENTER/YES], le morceau sélectionné est chargé sans sauvegarder le morceau précédent.

MEMO

Lorsque SaveSong Confirm (qui vous demande si vous désirez ou non sauvegarder le morceau en cours, voir p. 164) est réglé sur "OFF", le morceau désigné est chargé dès que vous appuyez sur [ENTER/YES] à l'étape 4.

Ajout de sons échantillonnés en appuyant sur les pads

Lorsque vous appuyez sur [■] pour arrêter la lecture du morceau, les 16 pads s'allument en rouge. Les pads allumés contiennent des échantillons (des sons). Appuyez sur un pad allumé pour joué l'échantillon enregistré. Le pad clignote pendant que l'échantillon est joué.

A la sortie d'usine, des boucles d'échantillons durant une ou plusieurs mesures ou des effets sonores sont assignés à chaque pad. Appuyez sur les pads pour jouer ces sons.

MEMO

Vous pouvez jouer au maximum quatre sons simultanément en appuyant sur quatre pads

MEMO

Lorsque tous les témoins “STATUS” sont sur “PLAY” (en vert), durant la lecture d'un morceau de démonstration, tous les pads sont éteints, et même lorsque vous appuyez sur un pad, aucun son n'est joué. Appuyer sur [STATUS] pour les pistes appropriées permet d'allumer les pads éteints (coupés). Ainsi, vous pouvez jouer les sons assignés aux pads, et ainsi superposer des effets sonores et d'autres sons durant la lecture d'un morceau, même d'un morceau de démonstration (limité par le nombre de pistes fermées).

Sélection des banques de pads

Lorsque vous échantillonnez (p. 49) différents types de phrases et de sons, chaque son (échantillon) est assigné à un pad. Un ensemble d'échantillons (enregistrés comme ensemble de 16 pads) s'appelle une **banque de pads**.

Avec le SP-808EX, 64 banques de pads sont enregistrées sur un disque. Utilisez la procédure suivante pour passer de l'une à l'autre.

1. Appuyez sur [PAD BANK].

La liste des banques de pads apparaît à l'écran.

Le tableau Pad Matrix est affiché, ce qui permet de vérifier s'il y a ou non un échantillon.

2. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner la banque de pads.

3. Appuyez sur [ENTER/YES].

Cette banque de pads est sélectionné, et vous quittez cet écran.

Lorsque vous faites appel à l'un des 16 premiers banques de pads :

1. Appuyez sur [PAD BANK].

2. Appuyez sur le numéro de pad de 1 à 16 correspondant à la banque de pads que vous désirez charger.

La banque de pads correspondant au numéro est sélectionnée, et vous quittez cet écran.

Essayez à présent de changer de banque de pads et de jouer un échantillon d'une banque de pads différente.

Fermeture temporaire de la sortie (fermeture du Master Out)

En appuyant sur [MUTE] au-dessus du fader MASTER, vous pouvez couper la sortie MASTER OUT. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, l'indicateur s'allume (rouge) et s'éteint alternativement. La sortie est coupée lorsque cette touche est allumée.



Ceci n'a aucun effet sur la sortie casque ou AUX OUT. Vous pouvez utiliser cette fonction, par exemple, pendant une performance en public, afin de vérifier au casque le morceau que vous allez jouer ensuite, pendant que le public écoute le son émis par une autre instrument ou appareil (tel qu'une platine disque)

Appliquer des effets aux morceaux de démonstration

Vous pouvez ajouter des effets aux morceaux de démonstration. Lorsque les effets internes sont allumés, ils peuvent être appliqués par la méthode Send/Return ou Insertion. (Pour des explications sur la signification de Send/Return et Insertion, voir p. 103, 107). Pour de plus amples informations sur les effets, veuillez vous reporter aux chapitres 9 et 10 (pour la procédure d'ajout d'effets aux pads, → voir p. 46).

Ajout d'effets aux morceaux de démo

1. Appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour activer les effets, en allumant la touche.
2. Si l'indicateur de EFFECTS PROCESSOR allumé est "b" (deuxième rang en bas), maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [SELECT ROW] pour passer sur "a" (PATCH, deuxième rang en haut) (pour plus de détails sur "a" et "b", → voir p. 31).
3. Appuyez sur [FX INFO] et faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner les patches d'effets (patches d'effets : groupe préenregistré de réglages d'effets, → voir p. 108).
4. Lorsque vous appuyez sur [ENTER/YES], les patches d'effets sélectionnés sont chargés.
5. Appuyez sur [▶] (PLAYBACK) pour commencer à jouer le morceau ; les effets sont ajoutés au son.
6. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

Changer le volume d'effet pour chaque piste

Si les indicateurs [EFFECTS] de chaque piste clignotent lorsque vous coupez le EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], cela signifie que les effets sont réglés sur Send/Return. Dans ce cas, vous pouvez changer le volume d'effet de chaque piste individuellement.

A partir de l'étape 5 ci-dessus :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [EFFECTS] pour la piste dont vous désirez changer le volume d'effets.
2. Appuyez sur [▼] ou [►] pour sélectionner la valeur numérique de "Fx" (réglage du niveau de l'effet).
3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour augmenter ou diminuer la valeur, en vérifiant le son pour confirmer que le niveau de l'effet a changé.
4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

En appuyant sur [EFFECTS] au-dessus des faders des pistes A-D, l'effet Envoi de chacune de ces pistes est activé (voyant allumé) et éteint (voyant éteint).

A propos de l'arrangement automatique des effets

Le placement des effets du SP-808EX peut être arrangé de différentes manières grâce à la console interne. Ces réglages sont généralement mémorisés sur le disque pendant la procédure de sauvegarde du morceau (Song Save, p. 80) (au cours de laquelle l'emplacement des effets est mis à jour en même temps que le patch sélectionné, vous retrouverez ces réglages la prochaine fois que le même morceau sera chargé). Cependant, vous pouvez également **sauvegarder des emplacements d'effets en tant que patches d'effets**. Les effets du morceau de démonstration ne sont pas réglés dans le morceau (console), mais dans l'emplacement des patches d'effets où sont placés les effets. Ainsi, lorsque vous changez de patch à l'étape 3 ci-dessus, les effets sont automatiquement enregistrés à l'endroit où le patch est chargé (la position Send/Return ou la position Insertion dans MASTER OUT).

Définir le positionnement des effets pour tous les patches

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [MUTE] pour faire apparaître l'écran "MIX COMMON'.
2. Appuyez deux fois sur [▼] et sélectionnez "FxLoc." (position des effets).

Pour les morceaux de démonstration, "-FX PATCH" est sélectionné.

3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour spécifier l'emplacement désiré, "SEND/RETURN" ou "INS MASTER" (insérer dans MASTER OUT), pour les effets.
4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



Pour de plus amples informations sur les autres arrangements d'effets, veuillez vous reporter p. 101, 103.



Certains des derniers patches préréglés utilisent l'algorithme VIRTUAL ANALOG SYNTH, avec le Step Modulator ou le Contrôleur D Beam. (Vous pouvez déclencher les sons en appuyant sur [STEP MOD] ou par le D Beam). Si ces patches sont sélectionnés, il n'y a pas de changement pour l'échantillon (ou le morceau) lorsque l'effet est activé. (Certains morceaux de démonstration du disque fourni utilisent ce type de patch.



Certains types d'effets provoquent l'apparition de bruit lors de la sélection de patches. Si le son de l'appareil est diffusé à un niveau sonore élevé, avant de sélectionner les patches d'effets, désactivez le sélecteur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], afin de protéger les enceintes et les autres appareils de tout dommage ou baissez le niveau d'écoute.

Changer d’effet à l’aide des potentiomètres

Vous pouvez changer les réglages d’effets à tout moment avec les potentiomètres de la section Effects Processor sur le côté droit du panneau (nous y ferons dorénavant référence sous le nom potentiomètres d’effets).

Il existe deux manières pour les effets internes d’interagir avec les effets en temps réel.

a. Des effets universels (qui peuvent être arrangés de diverses manières avec la console, selon 20 algorithmes différents)

Les changements de réglages peuvent être enregistrés dans l’un des 99 patches utilisateur (p. 111).

b. Master Filter/Isolator (Filtre de fréquence s’appliquant uniquement en insertion dans MASTER OUT)

La prochaine fois que vous allumerez le SP-808EX, ses conditions initiales seront rétablies, avec seulement l’une de celles-ci enregistrée (p. 32).

Les potentiomètres d’effets sont activés dans la plupart des modes d’opération (vous pouvez changer les réglages même lorsque les effets eux-mêmes ne sont pas activés).

Contrôle du Master Filter/Isolator

Lorsqu’il est livré, ni “a” ni “b” ne sont utilisés dans les morceaux de démonstration. A ce moment, essayez “b”, le Master Filter/Isolator, sur un morceau de démonstration.

Pour des instructions sur la manière d’utiliser “a” (effets généraux en tant que patches), voir p. 149.

Contrôle du Master Filter/Isolator

1. Préparez le morceau de démo pour la lecture (p. 28).
2. Activez les effets en appuyant sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], allumant cette touche.
3. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [SELECT ROW] afin que l’indicateur “b :FILTER ISOLATOR” soit allumé.

A chaque appui sur cette touche, le témoin allumé alterne entre “a :PATCH” et “b :FILTER ISOLATOR”.

a	PATCH	C1	C2	C3
		C4	C5	C6
b	FILTER	LOW BOOST	CUTOFF	RESONANCE
	ISOLATOR	LOW	MID	HIGH

SELECT ROW

SEL a/b

4. Appuyez sur [SELECT ROW] pour sélectionner le rang supérieur (FILTER).

Chaque fois que cette touche est enfoncée, le témoin allumé alterne entre les rangs supérieur et inférieur.

1. Lorsque le morceau de démonstration est joué, tournez les potentiomètres d’effets.

Les indicateurs des potentiomètres d’effets tournés sont allumés. Les changements suivants peuvent être effectués.

LOW BOOST

Tourner ce potentiomètre amplifie la partie inférieure, donnant beaucoup de basses au son (ceci n’a aucun effet s’il est réglé sur “MIN”).

CUTOFF

Ce potentiomètre fonctionne comme un contrôle de fréquence de coupe sur un synthétiseur analogique (ceci est préréglé avec “MAX” comme point de référence lorsque vous achetez le SP-808EX) (p. 113).

RESONANCE

Permet de changer le timbre, comme vous changeriez la résonance d’un filtre de synthétiseur (pas de résonance s’il est réglé sur “MIN”) (p. 113).

2. Appuyez sur [SELECT ROW] et sélectionnez le rang inférieur (ISOLATOR).
3. Faites tourner les potentiomètres d’effets.

Les témoins des potentiomètres d’effets sont allumés, et les changements suivants peuvent être effectués (chaque potentiomètre est au départ positionné au centre).

LOW : baisser le potentiomètre (sens inverse des aiguilles d’une montre) réduit les graves ; le tourner au minimum les coupe complètement.

MID : baisser le potentiomètre réduit les médium ; le tourner au minimum les coupe complètement.

HIGH : baisser le potentiomètre réduit les aigus ; le tourner au minimum les coupe complètement.

MEMO

Lorsque les potentiomètres LOW, MID et HIGH sont tous réglés au minimum, aucun son n’est émis.

MEMO

Vous pouvez vérifier l’état des changements effectués grâce aux potentiomètres de l’écran Effect Information. Appuyez sur [FX INFO] pour faire apparaître cet écran.

Annuler les changements effectués avec les potentiomètres d’effets et revenir aux conditions initiales (RECALL)

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [SELECT ROW] afin que l’indicateur “b : FILTER ISOLATOR” soit allumé.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

L’enregistrement retrouve ses conditions initiales.

Lorsqu’un patch d’effets a été appelé en “a”, utiliser “PATCH RECALL” ramène le patch aux conditions de sa sélection.

Cette opération ne fonctionne que pour les effets actuellement sélectionnés, “a” ou “b”

MEMO

Il existe d’autres paramètres pour “b” (Master Filter/Isolator) qui ne sont pas indiqués sur le panneau. Pour travailler avec ces réglages, alors que “b : FILTER ISOLATOR” sélectionné dans les Effets en Temps Réel, faites apparaître l’écran Effects Settings (maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [FX INFO]). Comme les processus et les options de réglage détaillés sont basés sur l’algorithme “Isolateur/Filtre” du groupe “a” (PATCH), veuillez vous reporter à l’explication de cet algorithme (p. 112).

MEMO

Le contenu des réglages “b : FILTER/ISOLATOR” y compris les réglages des potentiomètres d’effets, retrouvera ses conditions initiales au prochain allumage. Les conditions initiales Master Filter/Isolator sont enregistrées dans le SP-808EX en tant que patch d’effets séparé (p. 108). si nécessaire, les conditions initiales peuvent être changées par la procédure suivante.

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] pour faire apparaître l’écran System Menu Edit.

2. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner “Keep Mst.Fil&Iso ?” puis sur [ENTER/YES].

3. Lorsque “ARE YOU SURE ?” apparaît à l’écran, appuyez à nouveau sur [ENTER/YES].

Les réglages courants sont enregistrés en tant que conditions initiales pour le groupe “b” d’Effets en Temps Réel (Master Filter/Isolator).

A la prochaine mise sous tension, ces réglages seront chargés lorsque le Master Filter/Isolator sera appelé. L’opération Sauvegarde de Patch (p. 111) n’a pas d’effet sur l’enregistrement du groupe “b”.

Contrôle des effets généraux

Vous pouvez également utiliser les trois potentiomètres d’effets pour ajuster des paramètres lorsque le groupe “a: PATCH” est sélectionné. Par exemple, essayez de sélectionner l’effet interne Virtual Tape Echo et ajustez les potentiomètres d’effets.

Contrôle des patches d’effets à l’aide des potentiomètres

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [SELECT ROW] pour sélectionner “a : PATCH”.

2. Appliquez les effets en utilisant la méthode Send/Return (p. 103).

Avec les réglages d’usine, cette étape n’est pas nécessaire lorsque vous jouez un morceau de démonstration.

3. Sélectionnez P84 “05>TapeEch” pour les patches d’effets (Appuyez sur [FX INFO] et faites tourner la molette VALUE/TIME, puis appuyez sur [ENTER/YES]).

Vérifiez que le témoin de la rangée supérieure (C1, C2, C3) est allumé.

4. Appuyez sur [EFFECTS] pour que chaque piste à laquelle vous désirez ajouter des effets soit allumée (si elle clignote, appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]).

5. Lorsque le morceau ou l’échantillon est joué, les indicateurs s’allument et les effets changent lorsque vous tournez chacun des potentiomètres.

Ce qui suit décrit les modifications qui peuvent être faites en douceur au patch P84 sélectionné dans l’étape 1, comme si vous travailliez avec un écho à bande.

C1: vitesse de répétition de l’écho
C2: nombre de répétitions
C3: volume de l’écho

6. Appuyez sur [SELECT ROW] ; l’indicateur du rang inférieur (C4, C5, C6) s’allume (les indicateurs des potentiomètres d’effets s’éteignent).

7. Lorsqu’un potentiomètre d’effet est tourné, son témoin s’allume, et l’effet est modifié. Les changements suivants peuvent être effectués sur le patch P84.

C4: degré de pleurage et de scintillement (irrégularité de la rotation) de la bande utilisée pour les effets d’écho
C5: contrôle de l’écho dans les aigus
C6: contrôle de l’écho dans les basses

A propos de l’assignation des paramètres d’effets aux potentiomètres (C1-C6)

Les effets assignés à chacun de ces potentiomètres d’effets peuvent être affichés pour confirmation en appuyant sur [FX INFO] pour faire apparaître l’écran Effect Information (les paramètres indiqués sont soit ceux assignés dans le rang actuel, soit ceux du rang supérieur (C1-C3), soit ceux du rang inférieur (C4-C6)). Vous pouvez changer ces assignations d’effets comme vous le désirez (p. 110). Vous pouvez également enregistrer des ensembles d’effets altérés en tant que patch d’effets (p. 111).

Rétablir les réglages d’effets initiaux

Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour exécuter un “EFFECTS RECALL.” Les effets reviennent à l’état correspondant au premier appel au patch. Le rappel de patch ne fonctionne qu’avec le groupe couramment sélectionné (“a” ou “b”).

Désactiver (ignorer) les effets

Appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], pour éteindre le témoin de la touche. Vous pouvez ignorer les effets de cette manière à tout moment (quelle que soit la position des effets et indépendamment de l’utilisation de EFFECTS PROCESSOR pour le contrôle des effets).

Enregistrer des changements de réglages plus précis

Voir p. 108–111 pour des informations sur la manière de changer et de sauvegarder des réglages de patch d’effets utilisés dans le groupe “a” (C1-C6).

Pour appeler directement le patch "V-SYNTH"

Appuyer sur la touche D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] appelle un Patch présélectionné (dans les réglages d'usine, il s'agit de A62 "SY>Beam#1").

Pour plus d'informations sur la procédure de réglage, veuillez vous référer page (p. 35).

Utilisation des mouvements de la main pour changer les sons (Contrôleur D Beam)

Le contrôleur D Beam dans le coin supérieur droit du panneau dispose d’une paire de capteurs qui peuvent détecter le mouvement (tel que celui de votre main) se produisant devant lui, et changer le son en fonction de ces mouvements. Ceci vous permet d’ajouter une dimension visuelle à vos performances publiques, ou autres situations. Testez le Contrôleur D Beam, en utilisant les morceaux de démonstration ou les échantillons sur le disque fourni.

Variation de la hauteur

Vous pouvez diminuer la hauteur générale de lecture en modifiant la position (la hauteur) de votre main ou d’un objet au-dessus du capteur.

Baisse de la hauteur

1. Lorsque vous relisez un échantillon en boucle (tel que celui du pad 5 dans la banque de pads 01 du disque fourni), appuyez sur la touche [PITCH] du Contrôleur D Beam.

2. Lorsque la touche est allumée, déplacez lentement votre main au-dessus du capteur.

3. Si vous rapprochez votre main du capteur, la hauteur diminue.

Ceci vous donne un effet ressemblant à celui d’une bande dont la vitesse diminue.

4. Retirez votre main du capteur.

La hauteur initiale est rétablie.

5. Appuyez sur [PITCH].

Le témoin de la touche s’éteint, et la fonction est désactivée.



Vous ne pouvez pas augmenter la hauteur avec le Contrôleur D Beam. De plus la baisse de la hauteur peut être réduite si elle est utilisée en même temps que la fonction Vari-Pitch (p.39). Ceci est dû à la limite prédéfinie de la chute de hauteur globale (p.39), indépendamment du Vari-Pitch et du paramètre Pitch Down.

Modifier l’ampleur

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [PAD TRIG].

“D BEAM SETUP” apparaît.

2. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner “Pitch Width”.

3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour régler l'ampleur du changement de hauteur, à choisir entre "NARROW," "MEDIUM,"et "WIDE."

4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de base.



En fonction de l'environnement et des conditions d'éclairage, le Contrôleur D Beam peut se déclencher de manière intempestive, même si vous n'avez pas approché votre main. Par conséquent, la hauteur peut être modifiée, puis demeurer à un niveau indésirable. Si cela se produit, il faudra ajuster la sensibilité du faisceau (p. 34).

Jeu d'échantillons spécifiques

Vous pouvez jouer les échantillons des pads simplement en déplaçant votre main. Vous pouvez également changer le ton en modifiant la position de votre main (gauche/droite et haut/bas).

Utilisation des mouvements de la main pour jouer des échantillons (déplacements latéraux)

1. Chargez la banque de pads 01 sur le disque fourni et appuyez sur un pad pour vous assurer qu'un son est produit.

2. Appuyez sur [PAD TRIG] du contrôleur D Beam.

3. Lorsque la touche est allumée, déplacez votre main au-dessus de la partie gauche du capteur.

L'indicateur de gauche (CUTOFF/C5) clignote et l'échantillon du pad 14 est joué.

4. Déplacez votre main vers le côté droit du capteur.

A présent, l'indicateur de droite (RESO/C6) clignote et l'échantillon du pad 12 est joué.

5. Retirez votre main du champ du capteur.

Le son s'arrête.

6. Appuyez sur [PAD TRIG].

Le témoin de la touche s'éteint et la fonction est coupée.

Deux échantillons de chaque banque de pads peuvent être assignés au Contrôleur D Beam. **Lorsque vous maintenez [PAD TRIG] enfoncé, appuyez successivement sur les deux pads** pour sélectionner les échantillons à utiliser dans les étapes 3 et 4.

Différenciation des échantillons par hauteur plutôt que par mouvement latéral

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [PAD TRIG].

"D BEAM SETUP" apparaît.

2. Appuyez sur [▼] or [▲] pour choisir "Trigger Type."

3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour passer de "L←→R" à "HEIGHT."

4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de base.

MEMO

Les changements de réglages sont automatiquement sauvegardés dans le SP-808EX, même si vous retirez le disque.

Lorsque "HEIGHT" est sélectionné, vous pouvez différentier deux échantillons par la hauteur de votre main (l'intervalle entre votre main et le capteur). Par exemple, si vous passez sur "HEIGHT" depuis le réglage initial, et que vous utilisez la banque de pads 01, lorsque vous déplacez votre main à environ 40 ou 50 centimètres au-dessus du capteur, l'échantillon du pad 1 est joué. Lorsque vous rapprochez votre main du capteur d'1/3, l'échantillon du pad 2 est joué.

Si vous appuyez sur deux pads successivement en maintenant [PAD TRIG] enfoncée, l'échantillon du pad enfoncé le premier est assigné pour être joué lorsque votre main est en haut, le second lorsque votre main est en bas. Vous pouvez également sélectionner la hauteur à laquelle les deux échantillons doivent changer (p. 34). Vous pouvez de plus régler le point (la hauteur) auquel l'échantillon commence à être joué (p. 48).



En fonction de l'environnement et des conditions d'éclairage, le Contrôleur D Beam peut se déclencher de manière intempestive, même si vous n'avez pas approché votre main. Par conséquent, la hauteur peut être modifiée, puis demeurer à un niveau indésirable. Si cela se produit, vous devrez ajuster la sensibilité du faisceau (p. 34).

En plus de diminuer la hauteur et de jouer des échantillons, le Contrôleur D Beam peut être utilisé pour contrôler des effets internes (p. 150).

Réglage de la sensibilité du Contrôleur D Beam

Ceci règle la distance approximative à laquelle l'effet commence à être appliqué.

Réglage de la sensibilité du Contrôleur D Beam

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [PAD TRIG].

"D BEAM SETUP" apparaît.

2. Vérifiez que "Sens L(C5)" est sélectionné.

3. Déplacez votre main au-dessus du Contrôleur D Beam pour vous assurer que l'effet est bien ajouté.
4. Éloignez doucement votre main du capteur pour trouver l'endroit où l'effet n'est plus pris en compte.
5. Si l'endroit où l'effet s'arrête est trop loin, faites tourner la molette VALUE/TIME pour diminuer la valeur "Sens" ; s'il est trop prêt, augmentez la valeur.
6. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que vous obteniez exactement la sensibilité voulue.
7. Retour à l'étape 2, puis appuyez sur [▼] pour sélectionner "R(C6)".
8. Réglez la valeur en suivant la même procédure que les étapes 3 à 6.
9. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO
Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés sur le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque.

MEMO
Vous pouvez ajuster la sensibilité automatiquement par la procédure suivante. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur D BEAM [EFFECTS] puis appuyez sur [ENTER/YES] sans mettre votre main au-dessus du capteur.

Pour appeler directement le patch "V-SYNTH"

Appuyer sur la touche D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] appelle un Patch présélectionné (dans les réglages d'usine, il s'agit de A62 "SY>Beam#1").

Réglage du Patch V-SYNTH du Contrôleur D Beam

1. Appelez l'écran "D BEAM SETUP" en appuyant sur la touche [PAD TRIG] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.
2. Appuyez plusieurs fois sur [▼] afin de sélectionner le paramètre "V-SynthPatch".
3. Tournez la molette VALUE/TIME afin de sélectionner un numéro de patch.
4. Pour retourner aux écrans de base, appuyez sur [PLAY].

MEMO
Ces modifications sont sauvegardées automatiquement sur le disque, même lorsque le disque est enlevé, ainsi que dans d'autres situations.

Usage simultané de la fonction D Beam avec plusieurs SP-808EX

Lorsque vous utilisez plusieurs SP-808EX, par exemple pendant une représentation publique, le fonctionnement de plusieurs Contrôleurs D Beam simultanément peut déclencher les contrôleurs de manière intempestive, à cause d'interférences entre les faisceaux. Pour éviter ce genre de problème, vous devrez régler le "Beam ID number", afin que **chaque numéro ne soit utilisé que par une seule machin**e.

Réglage de numéro ID du Contrôleur D Beam

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [PAD TRIG] pour faire apparaître l'écran "D BEAM SETUP".
2. Appuyez sur [▼] de manière répétée pour sélectionner le paramètre "Beam ID".
3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner un numéro compris entre 1 et 4.

Lorsque vous utilisez plusieurs SP-808EX simultanément, veillez à assigner un numéro d'identification différent à chaque machine.

4. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO
Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés sur le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque

Réglage de la position temporelle (tête de lecture)

Lorsque vous enregistrez, jouez ou éditez des morceaux, vous pouvez avoir besoin de régler la position du morceau à un endroit spécifique, comme avec les fonctions d'avance et de retour rapide d'un magnétophone. En fonction de votre but et des circonstances, il existe différentes manières de le faire avec le SP-808EX.

La position du morceau indiquée tout en haut de l'écran est divisée en trois parties : "MEAS" (mesure), "BEAT" (battement) et "TICK" (tic). Le tic est la plus petite unité de temps utilisée dans les morceaux ; sur le SP-808EX, **un tic équivaut à 1/96 de battement**. Vous pouvez régler la position du morceau par rapport à ces indications.

Utilisation de la molette VALUE/ TIME

Bien qu'elle soit généralement utilisée pour ajuster les réglages des paramètres, la molette peut également servir à changer la position du morceau dans l'écran Play List (p. 24) et dans des écrans où les valeurs et les réglages ne peuvent être changés. D'habitude, tourner la molette change la position par unités de battement (BEAT), ou de tics (TICK) lorsqu'elle est tournée en maintenant [SHIFT] enfoncée.

MEMO

Utilisez [◄◄] ou [►►] pour passer d'une mesure à une autre (voir ci-dessous).

Utilisation de [◄◄] et [►►]

Les touches [◄◄] et [►►] du SP-808EX servent à se déplacer en avant/arrière dans un morceau mesure par mesure. Appuyez sur [►►] pour passer à la mesure suivante, et sur [◄◄] pour revenir à la précédente. C'est très utile lorsque vous travaillez avec l'édition rapide de Play List (p. 92). Elles sont utilisées pour diverses tâches, telles que coller ou supprimer des phrases qui commencent et finissent sur des barres de mesure, afin de modifier la composition.

En maintenant enfoncées les touches [◄◄] ou [►►], vous pouvez vous déplacer de manière continue à travers les mesures. Ceci ressemble aux fonctions avance/retour rapide d'un magnétophone, mais aucun son n'est produit.

De plus, en appuyant sur [◄◄] ou [►►] tout en maintenant [SHIFT] enfoncée dans l'écran Play List (p. 24), vous pouvez passer de manière séquentielle du début et de la fin d'une phrase à la précédente ou suivante sur la piste sélectionnée.

Passer de l'affichage en Mesure/ Battement à Heures/Minutes/ Secondes

Plutôt que d'utiliser le format MESURE/BATTEMENT/TIC, vous pouvez également voir la position du morceau affichée en HEURE/MINUTE/SECONDE/ FRAME (avec ses réglages d'usine, une frame correspond à 1/30 de seconde).

Affichage de la position du morceau en Heures, Minutes et Secondes

1. Appuyez une fois sur [SYSTEM/DISK].

"System Edit Menu" apparaît à l'écran.

2. Vérifiez que "Set System Param ?" est sélectionné, et appuyez sur [ENTER/YES].

3. Appuyez sur [▼] pour sélectionner "TimeDisp." (affichage du temps).

4. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner "TIME CODE.".

5. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés sur le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque.

MEMO

En général, l'affichage HEURE/MINUTE/SECONDE/ FRAME apparaît en sous-affichage en haut de l'écran Big Time (un des écrans de base qui apparaît lorsque vous appuyez sur [PLAY]). Lorsque vous changez de format afin que HEURE/MINUTE/SECONDE/FRAME soit utilisé comme unité de base, le sous-affichage de l'écran Big Time est également changé, indiquant la position au format MESURE/BATTEMENT/TIC.

Saut à un emplacement préréglé (calage)

Vous pouvez utiliser le LOCATOR situé sous l’écran pour mémoriser un maximum de huit positions (emplacements temporels) du morceau sur les quatre touches. Lorsque vous appuyez sur une touche contenant une position (touche allumée), vous passez instantanément à cette position. C’est très pratique pour marquer des limites dans la composition du morceau.

Mémorisation de positions de morceau sur les touches LOCATOR

1. Appuyez sur [◄◄] ou [►►] ou faites tourner la molette VALUE/TIME, pour vous déplacer à la position que vous désirez mémoriser.

2. Appuyez sur une touche LOCATOR [1] à [4] (lorsque vous mémorisez [5] à [8], maintenez [SHIFT] enfoncée en appuyant sue une touche [1]-[4]).

La touche est allumée et la position du morceau y est mémorisée.

3. Appuyez sur une autre touche allumée.

Vous passez immédiatement à la position mémorisée sur cette touche.

MEMO

Vous pouvez mémoriser des positions même pendant la lecture de morceaux.

MEMO

Vous pouvez passer à d’autres positions pendant la lecture, mais il y a un léger délai après le saut pour que la lecture commence.

Suppression de positions mémorisées

1. En maintenant [CLEAR] enfoncé, appuyez sur la touche du locateur que vous désirez vider.

L’indicateur de la touche s’éteint et la mémorisation est supprimée.

MEMO

Utilisez la procédure suivante pour supprimer la mémorisation des touches [5]-[8].

Par exemple, pour effacer la mémorisation de [6], **maintenez [CLEAR] enfoncée**, puis maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [2] (6).

Changement de la position de calage

Ajustement précis de la position mémorisée

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].

2. Appuyez sur [▲] ou [◄] pour sélectionner “Locator ?”.

3. Appuyez sur [ENTER/YES].

Les positions enregistrées pour les touches [1] à [8] sont indiquées au format MESURE/BATTEMENT/TIC.

4. Appuyez sur [▲], [▼], [◄], ou [►] pour sélectionner la valeur de l’ajustement précis.

5. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour changer la valeur.

6. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



Comme les informations de locateur font partie des données du morceau, les changements effectués sont sauvegardés avec le reste du morceau lors de la sauvegarde (p. 80).

Calage précis au début du son (Preview)

Pour aller au début du morceau, éditez, mémorisez des points de calage, etc. pendant l'enregistrement ou la lecture, il peut être nécessaire d'effectuer des ajustements plus fins de la position. La fonction Preview vous permet de régler précisément cette position en écoutant le morceau.

MEMO

La fonction Preview indique normalement la **position en cours**. Cependant, lorsque vous réglez le début d'échantillons ou de points de bouclage et la durée (p. 57), cette fonction est modifiée et indique le **point d'édition** de cet échantillon. De plus, pour ce dernier, en maintenant [SHIFT] enfoncée et en faisant tourner la molette VALUE/TIME, vous pouvez ajuster la position du point à l'aide d'une centaine d'incréments extrêmement précis.

Réglage de la position du morceau en testant le son avant et après ([TO] [FROM])

Le PREVIEW [TO] se rapporte à la fonction de réglage de la lecture "jusqu'à la position actuelle" (du morceau). Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, un court segment du morceau finissant à la position actuelle est joué. En faisant tourner la molette VALUE/TIME, pour déplacer la position courante du morceau d'avant en arrière pendant que vous l'écoutez, vous pouvez ajuster précisément cette position de manière très simple. En appuyant sur cette touche tout en maintenant [SHIFT] enfoncée, cette fonction agit "à partir de la position actuelle", et un court segment du morceau est joué à partir de la position courante.

Réglage de la position courante avec la fonction Preview

1. Appuyez sur [STATUS] pour les pistes dont vous désirez ajuster le son, jusqu'à obtenir PLAY (indicateur vert).
2. Chaque fois que vous appuyez sur PREVIEW [TO], un segment commençant une seconde avant et finissant à la position actuelle est joué.
3. Appuyer sur cette même touche en maintenant [SHIFT] enfoncée change la fonction en [FROM], jouant un court segment d'une seconde à partir de la position actuelle.
4. Lorsque vous écoutez les sons, faites tourner la molette VALUE/TIME pour ajuster précisément la position courante.



Appuyer sur [TO] est une manière simple de trouver le début d'une section contenant du son ; [FROM] sert plus à trouver le point d'arrêt du son.

Réglage de la position du morceau comme avec une bande (Scrub Preview)

Avec un magnétophone analogique à bande, le début d'un segment désiré peut être trouvé en écoutant attentivement, et en faisant doucement tourner les bobines manuellement. C'est ce qu'on s'appelle le Scrub. Avec la fonction Preview du SP-808EX, vous pouvez trouver le début d'un son de la même manière que vous le feriez avec le Scrub en utilisant la procédure suivante.

Preview de type Scrub

1. Appuyez sur [SCRUB].

L'écran change, affichant à présent les changements de niveau au cours du temps (graphe de forme d'onde), avant et après la position temporelle en cours. Le segment commençant 0.045 secondes avant la position courante et finissant à la position courante est joué en boucle.

2. Appuyez sur [STATUS] pour la piste que vous voulez écouter.
3. En vous référant au son et à l'écran, faites tourner la molette VALUE/TIME en maintenant [SHIFT] enfoncée pour progresser le long du segment, en commençant sans aucun son et en finissant au point où vous désirez que le son commence.
4. Lorsque la position courante du morceau rencontre le point où le début du son est légèrement audible, appuyez à nouveau sur [SCRUB].

Le Preview Scrub est annulé.

5. Si nécessaire, confirmez à nouveau la position actuelle de la manière habituelle, en utilisant PREVIEW [TO]/[FROM].

MEMO

Seule la piste spécifiée à l'étape 2 peut être écoutée durant le Scrub.



Lorsque vous désirez aligner le point où le son s'arrête au lieu de son point de départ, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [TO] dans l'étape 3 pour passer de TO à FROM. De cette manière, vous pouvez obtenir un Scrub

extrêmement court finissant 0.045 secondes après la position courante. Pendant que vous êtes en mode Scrub, vous pouvez passer des modes “To Now” (jusqu’à maintenant) à “From Now” (à partir de maintenant) en appuyant respectivement sur [TO] ou [TO]+[SHIFT] (=FROM).

Réglage de la durée de lecture de Preview et Preview Scrub

Avec les réglages initiaux, la durée de lecture du Preview est réglée sur une seconde. De plus, la durée du Scrub est réglée sur 45 millisecondes (0.045 secondes). Vous pouvez changer ces durées si nécessaire.

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] et vérifiez que “Set System Param ?” soit sélectionné.
2. Appuyez sur [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner “PreviewLength”.
4. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour régler la valeur (1.0-10.0 secondes).
5. Appuyez sur [▼] pour sélectionner “Scrub Length”.
6. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour régler la valeur (25-100 millisecondes).
7. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés sur le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque.

Rétablir les réglages d’usine



Les morceaux de démonstration et les échantillons sur le disque fourni avec le SP-808EX sont protégés de l’effacement ou de la suppression. Si vous annulez leur protection (p. 80, 160), et que vous les éditez ou que vous les changez, ils ne pourront plus retrouver leur état initial. Soyez donc extrêmement prudent en utilisant ces procédures.

Rétablir les valeurs initiales des paramètres globaux du système

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].

“System Edit Menu” apparaît à l’écran.

2. Appuyez sur [▼] pour sélectionner “Init System Param?”.
3. Appuyez sur [ENTER/YES].

“ARE YOU SURE ?” apparaît à l’écran.

4. Appuyez à nouveau sur [ENTER/YES].

Tous les paramètres liés au système sont restaurés à leurs valeurs initiales de sortie d’usine.

5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

Les éléments réglés lorsque vous appuyez sur [SYSTEM/DISK] et que vous sélectionnez “Set System Param ?” ne sont pas enregistrés sur le disque, mais directement dans la mémoire du SP-808EX, et sont conservés même lorsque l’alimentation est coupée. Ces processus de sauvegarde sont effectués automatiquement lorsque le disque est éjecté.

Rétablir les patches d’effets utilisateur à leur valeur initiale (identiques aux patches Presets)

Les patches d’effets utilisateur sont enregistrés sur le disque.

Lorsqu’un disque est formaté (p. 25), le contenu des patches préréglés est copié sur les patches utilisateurs du disque, comme à l’usine. Cependant, tous les morceaux et échantillons du disque sont perdus.

Il n’y a pas de fonction qui restaure le contenu des patches utilisateur aux conditions d’usine (i.e. les mêmes que les patches préréglés) sans perdre les morceaux et les échantillons du disque). Si c’est vraiment nécessaire, utilisez la fonction de sauvegarde des effets pour sauvegarder un par un chaque patch Preset en zone utilisateur.

Chapitre 2 Jouer des échantillons sur les Pads

A propos des 64 banques de pads

Chaque groupe d'échantillons assigné aux 16 pads est une banque de pads. Il y a au total 64 **banques de pads**, ce qui signifie que vous disposez de 1 024 échantillons (64 banques de 16 pads chacune) sur un même disque. Chaque banque de pads peut être nommée (p. 160).

Méthode de base pour jouer des échantillons

Les échantillons sont joués en frappant sur les pads où ils sont enregistrés (pads avec voyant rouge). De plus, vous pouvez jouer les échantillons en appuyant sur une pédale (modèle DP-2, vendue séparément) connectée à la prise FOOT SWITCH (p. 161). dans ce cas, un des 16 échantillons de chaque banque de pads est sélectionné pour être joué avec la pédale (p. 162). De plus, avec le Contrôleur D Beam, vous pouvez jouer les échantillons en utilisant le mouvement de votre main (p. 33).



En fonction du nombre de sons joués simultanément et du statut de la piste du morceau, des pads allumés peuvent être coupés, et le son joué peut être arrêté (pour de plus amples informations, reportez-vous à la section suivante).

Nombre d'échantillons pouvant être joués simultanément (information liée aux pistes)

En combinant des sons provenant de la lecture des pistes et des pads, vous pouvez jouer simultanément un maximum de **quatre sons stéréo**. Par opposition à des échantillonneurs classiques, vous n'avez aucun souci avec le SP-808EX pour assigner deux voix au même pad lorsque vous échantillonnez en stéréo. Puisque chaque voie de la section piste et de la section console est réglée en stéréo, vous pouvez exploiter au maximum les possibilités d'échantillonnage stéréo.



Le nombre maximal de sons simultanés n'augmente pas avec l'échantillonnage mono (bien que ceci diminue de moitié la mémoire utilisée en échantillonnage stéréo).

MEMO

Si plus de quatre pads sont frappés simultanément, le pad le plus récemment enfoncé est prioritaire, et le plus ancien est coupé. Cependant, les échantillons tenus par la fonction Hold (p. 42) continuent à jouer. De plus, les échantillons assignés en boucle (p. 41) sont prioritaires par rapport aux échantillons joués une seule fois.

Information relative aux pistes

Lorsque vous rejouez des pistes, une piste utilise une voix stéréo. De plus, la lecture des pistes prend le pas sur les sons des pads. Ainsi, si le [STATUS] de chaque piste A-D est sur “PLAY” (allumé en vert), vous ne pouvez pas jouer d'échantillons sur les pads pendant le morceau.

Lorsque vous ajoutez des échantillons de pads en jouant des pistes, le [STATUS] d'une piste au moins doit être sur “MUTE”. En d'autres termes, le nombre de pistes coupées est égal au nombre de sons stéréo que vous pouvez jouer avec les pads.



Lorsque la fonction Track Voice Reserve (p. 159) est active, le nombre de pads qui peuvent être joués simultanément est limité par le nombre de voies dont le STATUS est “MUTE” (ce qui fait que lorsqu'aucune piste n'est sur “MUTE”, aucun son ne peut être produit avec les pads).

Peut-on jouer simultanément des échantillons de différentes banques de pads ?

Lorsque vous changez de banque de pads, les échantillons de la première banque de pads sont coupés. Cependant, les échantillons qui sont tenus par la fonction Hold (p. 42) continuent à jouer jusqu'à ce que Hold soit désactivé. Vous pouvez également superposer des sons en continuant à frapper sur le pad tout en jouant un échantillon d'une autre banque de pads.

Cependant, vous ne pouvez pas jouer plus de quatre sons stéréo simultanément.

Vous pouvez jouer les 16 échantillons assignés aux pads en utilisant les messages de Note MIDI à partir d'un appareil externe (p. 176). Cependant, les échantillons de différentes banques de pads ne peuvent absolument pas être joués simultanément.

Changer la manière dont les échantillons sont joués et arrêtés avec les pads (Pad Play)

Le mode de fonctionnement de base des pads peut être choisi parmi les trois réglages du paramètre “Pad Play” ci-dessous.

GATE : appui sur le pad → déclenche le son
relâcher le pad → arrête le son

TRIGGER : appui sur le pad → déclenche le son
relâcher le pad → le son continue à jouer
nouvel appui sur le pad → arrête le son

DRUM : appui sur le pad → déclenche le son (qui s’arrête automatiquement lorsque l’échantillon arrive à la fin, voir p. 57).

Réglage de la réponse du pad

1. Appuyez sur le pad avec l’échantillon à régler.
2. Appuyez sur [SAMPLE/BANK].
3. Vérifiez que “Set Sample Param ?” est sélectionné.
4. Appuyez sur [ENTER/YES] et vérifiez que le curseur est sur la rangée contenant “PadPlay”.
5. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner “GATE”, “TRIGGER” ou “DRUM”.
6. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés sur le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque.



Lorsque vous réglez différents échantillons successivement dans la même banque de pads, après l’étape 5, appuyez sur les pads, puis répétez l’étape 5. Lorsque vous réglez des échantillons dans d’autres banques de pads, changez de banque après l’étape 6.

Le réglage des pads sur “DRUM” annule le réglage du mode boucle (voir section suivante), et les échantillons ne sont joués qu’une seule fois lorsque le pad est frappé. Ce réglage est utile lorsque vous jouez des phrases au moyen de pads de percussion MIDI ou des appareils similaires. De plus, lorsque “DRUM” est sélectionné, les échantillons ne peuvent être interrompus une fois qu’ils ont commencé. Soyez donc prudents lorsque vous effectuez les réglages pour les échantillons de longue durée.

Loop Expression (mode Boucle)

La répétition continue d’un échantillon de son point de départ à son point de fin (ou la répétition d’un segment de l’échantillon) s’appelle une boucle. Le SP-808EX utilise les boucles pour répéter des phrases et créer des rythmes de base.

Dans chaque échantillon, vous pouvez sélectionner l’un des trois modes suivants correspondant aux phrases à répéter.

OFF : pas de boucle

START-END : boucle (du point de départ au point de fin)

LOOP-END : boucle (du point de boucle au point de fin)

En général, les boucles du point de départ au point de fin sont activées et arrêtées en sélectionnant “START-END” et “OFF” (pour plus de détails sur la signification de chaque “point” et la procédure de modification des points, → voir p. 57). Utilisez la procédure suivante pour changer de mode.

Réglage du mode Boucle

1. Appuyez sur le pad de l’échantillon à régler.
2. Appuyez sur [SAMPLE/BANK].
3. Vérifiez que “Set Sample Param ?” est sélectionné.
4. Appuyez sur [ENTER/YES].
5. Appuyez sur [▼] pour sélectionner “LoopMode”.
6. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner “OFF”, “START-END” ou “LOOP-END”.
7. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés sur le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque.

MEMO

Lorsque vous réglez différents échantillons successivement dans la même banque de pads, après l’étape 6, appuyez sur les pads, puis répétez l’étape 6. Lorsque vous réglez des échantillons dans d’autres banques de pads, changez de banque après l’étape 6.

MEMO

L’écran de l’étape 5 peut être atteint en appuyant sur [TRIM] dans QUICK EDIT (SAMPLE) puis en appuyant une fois sur [▲].

Arrêt d'un échantillon lorsqu'un autre pad est enfoncé (MUTE GROUP)

Mettez les échantillons que vous ne voulez pas jouer simultanément dans le même groupe de fermeture. Le SP-808EX dispose de sept **groupe de fermeture**, chaque échantillon d'un même groupe étant le seul à jouer dans ce groupe. Dans le cas d'un chevauchement, quel que soit le nombre possible de son jouables, l'échantillon qui a été joué en premier est coupé.

Réglage des groupe de fermeture

1. Appuyez sur le pad de l'échantillon à régler.
2. Appuyez sur [SAMPLE/BANK].
3. Vérifiez que "Set Sample Param ?" est sélectionné.
4. Appuyez sur [ENTER/YES].
5. Appuyez sur [▼] pour sélectionner "MuteGroup".
6. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner "OFF", "GROUP-1", … ou "GROUP-7".
7. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés sur le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque.

MEMO

Lorsque vous réglez différents échantillons successivement dans la même banque de pad, après l'étape 6, appuyez sur les pads, puis répétez l'étape 6. Lorsque vous réglez des échantillons dans d'autres banques de pads, changez de banque après l'étape 6.

MEMO

L'écran de l'étape 5 peut être atteint en appuyant sur [LEVEL] dans QUICK EDIT (SAMPLE) puis en appuyant une fois sur [▼].

Application des groupes de fermeture

En assignant au même groupe de fermeture des échantillons qui ne jouent pas parce qu'ils se chevauchent, vous pouvez réduire le nombre de voix utilisées et par conséquent supprimer l'interruption des autres échantillons joués.

De plus, lorsque vous changez d'échantillon en utilisant le mode TRIGGER pour jouer ces échantillons en boucle, vous trouverez peut être qu'il est compliqué d'enfoncer un pad pour le déclencher tout en appuyant sur un autre pour l'arrêter. Dans ce cas, en assignant ces échantillons au même groupe de fermeture, vous pouvez arrêter le premier échantillon simplement en frappant sur le pad suivant, ce qui est extrêmement pratique.

Tenir le son même après avoir relâché le pad (fonction Hold)

Si vous désirez que les échantillons réglés sur "GATE" dans les réglages Pad Play (p. 41) continuent à jouer même lorsque vous relâchez les pads, utilisez la fonction Hold, dont c'est le rôle.

Comment utiliser Hold

1. Jouez un échantillon en boucle réglé sur "GATE".
2. Appuyez sur [HOLD] avant de relâcher le pad.

[HOLD] est allumée, et l'échantillon est tenu. Même après avoir relâché [HOLD] ou le pad, le son de l'échantillon continue à jouer.

3. Appuyez à nouveau sur [HOLD].

[HOLD] s'éteint, et le son s'arrête alors.

Ajout d'autres échantillons à ceux déjà tenus

Lorsque vous êtes à l'étape 2 ci-dessus (où l'échantillon continue à jouer lorsque vous avez relâché le pad…)

1. Appuyez sur un autre pad pour jouer un autre échantillon ; tout en enfonçant le pad, appuyez également sur [HOLD].

Les deux échantillons sont tenus, et le son de l'échantillon continue à jouer même après avoir relâché [HOLD] ou le pad.

2. Appuyez à nouveau sur HOLD.

L'indicateur de [HOLD] s'éteint, et le son s'arrête alors.



La fonction Hold peut être utilisée de manière similaire avec des échantillons réglés sur "TRIGGER" dans Pad Play (p. 41).

Réglage du volume global et de la balance stéréo des pads

Vous pouvez régler le volume et la balance gauche/droite de la sortie stéréo pour l'ensemble des échantillons lorsque vous appuyez sur les pads, de la même manière que pour les pistes A-D et la voix d'entrée MIC/LINE.

Réglage du volume global des échantillons

En fonction des réglages, le fader MIC/LINE a deux rôles :

1 : Ajuster le volume du signal d'entrée venant de MIC IN ou LINE IN (l'indicateur PAD n'est pas allumé) (p. 83).

2 : Ajuster le volume des échantillons des pads enfoncés (l'indicateur PAD est allumé)

En sortie d'usine, ce réglage est sur 2 : réglage du volume de Pad. Ainsi, en déplaçant les faders ver le haut ou le bas, vous pouvez ajuster le volume des pads lorsque vous les appuyez.

MEMO

Réglé sur "1 :" (indicateur PAD éteint), vous pouvez ajuster le volume du pad dans le même écran que la balance stéréo (section suivante).

Réglage de la balance stéréo globale des échantillons

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [EFFECTS] des voies MIC/LINE.

L'écran de réglage de voie MIC/LINE (Pad) apparaît à l'écran.

2. Appuyez sur [▼] de manière répétée jusqu'à ce que le troisième écran (réglages relatifs aux pads) apparaisse à l'écran (fig.)

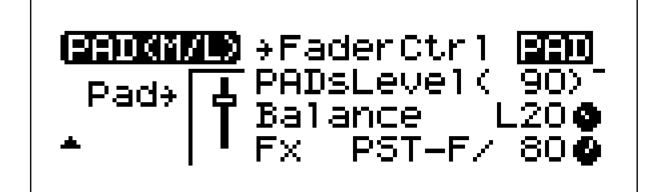
3. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner "Balance".

4. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour régler la balance gauche/droite.

5. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de base.

MEMO

Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés dans le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque (p. 80).



Pour des échantillons stéréo, modifier la "Balance" change la balance de volume gauche/droit. Pour des échantillons mono, ceci fonctionne comme un contrôle de panoramique.

En appuyant sur [▲] ou [▼] pour sélectionner "Pad Level" dans l'étape 3, vous pouvez également ajuster le volume en tournant la molette VALUE/TIME.



Lorsque le témoin PAD est allumé, le volume de pad ne peut être changé avec la molette VALUE/TIME dans l'écran Mixer View (p. 24) ni lors des étapes 1 et 2 (le volume ne peut être ajusté qu'avec le fader).

Réglage du Volume et du Panoramique par groupes d’échantillons (Pad To Track)

Le SP-808EX permet d'assigner 16 échantillons aux pads, ceux-ci se trouvant groupés en colonnes verticales comme indiqué ci-après ; chacun de ces groupes lit les échantillons en tenant compte des réglages de la piste correspondante.

Pad 1, 5, 9 et 13→ Piste A

Pad 2, 6, 10 et 14→ Piste B

Pad 3, 7, 11 et 15→ Piste C

Pad 4, 8, 12 et 16→ Piste D

Le statut ON/OFF de cette fonction est mémorisé dans les réglages du morceau.

Dans ce cas, les réglages globaux des pads sont désactivés.

Les réglages des paramètres suivants prennent effet :

Merge-L&R

Balance

AUX

FX

EQ

Séparer les réglages pour chaque groupe de Pads

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].
2. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner "Set Song Param?", puis appuyez sur [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner "Pad To Track."
4. Réglez ce champ sur "ON" en faisant tourner la molette VALUE/TIME.
5. Pour retourner à l’écran HOME, appuyez sur [PLAY].

Vous pouvez aussi passer de l'un à l'autre en appuyant sur [SONG/TRACK] tout en maintenant [SHIFT] enfoncée.

MEMO

Toutes les modifications de valeurs de paramètres sauvegardées lors de la sauvegarde du morceau (p. 80) sont également sauvegardées sur le disque.

MEMO

Si vous utilisez le Vocoder (p. 151) pour mélanger le son d'un pad avec un autre, l'effet est très efficace.

MEMO

Lorsqu'une carte d'extension SP808-OP1 est installée, le signal de sortie de chaque groupe se retrouve sur la sortie directe de la piste correspondante.



Les réglages de niveau (Level, p. 56) effectués séparément pour les échantillons de pads sont ignorés.



Un seul pad d'un groupe peut être joué à un instant donné. Si vous désirez pouvoir jouer simultanément certains sons de pads, il faut les assigner à des groupes séparés.



Lorsqu'une piste se trouve en cours de lecture, les sons assignés au pad correspondant ne peuvent être joués, même en appuyant sur le pad.



Si Track Voice Reserve est réglé sur ON, lorsque le statut de la piste est différent de Mute, le sample du pad correspondant ne peut être lu.

Réglage du contrôle de hauteur comme avec une bande (Vari-Pitch)

Si vous désirez obtenir le même effet que celui obtenu en faisant varier la vitesse de la bande sur un magnétophone multipiste, utilisez la fonction Vari-Pitch. Elle fonctionne à la fois avec les sons échantillonnés sur les pads et les sons des pistes. Comme avec une bande, vous pouvez échantillonner (enregistrement audio) des sons avec des variations de hauteur.

La fourchette de réglage de la hauteur dépend de la fréquence d’échantillonnage (p. 26). Lorsque la fréquence d’échantillonnage est réglée à 44.1 kHz, la hauteur peut simplement être ajustée vers le bas.

A 44.1 kHz: 18.1%–100%

A 32 kHz: 25.0%–100.0%–137.8%

MEMO

100.0% indique une hauteur identique à celle obtenue lorsque Vari-Pitch est coupé. Régler Vari-Pitch à 50% diminue de moitié la “vitesse de lecture”, et diminue la hauteur d’une octave.

Marche/arrêt du Vari-Pitch

1. Appuyez sur [VARI PITCH].

La touche est allumée, et la fonction Vari-Pitch est activée.

2. Appuyez sur [VARI PITCH] à nouveau.

La touche s’éteint, et la hauteur revient à son niveau initial.

Changement de la fourchette de réglage du Vari-Pitch

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [VARI PITCH].

L’écran “BPM TUNE” apparaît.

2. Appuyez une fois sur [▼] pour surligner la valeur affichée dans “VARI PITCH✻✻✻.✻%”.

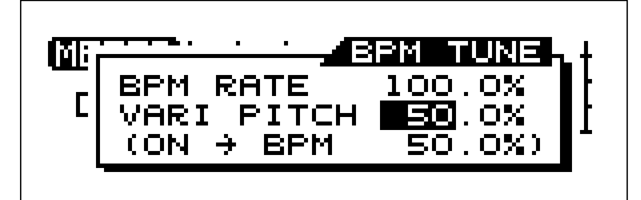
3. Faites tourner la molette pour changer la hauteur.

En appuyant de manière répétée sur [VARI PITCH], vous pouvez passer de la hauteur initiale à celle altérée afin de les comparer tout en effectuant le réglage.

4. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Ces changements de réglage sont sauvegardés sur disque. avec le morceau (Song) (p. 80).



MEMO

Le Vari-Pitch ne peut pas agir que sur une partie du système (par exemple, seulement sur les morceaux, sur les pads, ou les pistes spécifiées, etc.). De plus, comme avec des bandes et des disques, lorsque la hauteur diminue, le son dure plus longtemps qu’à sa hauteur normale. Lorsque vous désirez traiter un échantillon spécifique, ou que vous voulez modifier la durée et le son d’un échantillon, utilisez les fonctions Stretch (p. 58) ou Change Pitch (p. 59).

MEMO

L’échantillonnage (ou enregistrement audio) avec une hauteur diminuée a tendance à rendre difficile la restitution des aigus. De plus, l’échantillonnage (ou enregistrement audio) avec une hauteur relevée réduit la durée d’enregistrement disponible. Coupez le Vari-Pitch dès que vous n’en avez plus besoin.



Si vous descendez en-dessous d’une certaine hauteur (environ 50% pour une fréquence d’échantillonnage de 44.1 kHz), des bruits apparaîtront à la lecture ; ceci n’est pas dû à un mauvais fonctionnement.



Lorsque vous utilisez le Vari-Pitch, certaines des valeurs numériques dans les réglages des effets internes (tels que les durées de Delay et de Réverb, ou les fréquences des égaliseurs) peuvent ne pas correspondre au comportement réel de l’appareil. Lorsque le Vari-Pitch est activé, utilisez ces valeurs comme des estimations relatives.



Lorsque vous utilisez le Vari-Pitch pendant la lecture de morceaux, le tempo (durée de chaque mesure) est raccourci ou allongé en conséquence. Cependant, même si le tempo de lecture est ajusté, le Vari-Pitch n’effectue pas de changement correspondant.

Ajout d’effets aux échantillons

Lorsque vous appuyez sur un pad pour jouer un échantillon, vous pouvez ajouter des effets internes au son.

Activez d’abord les effets internes, puis ajoutez l’effet à l’échantillon en utilisant au choix la méthode Send/Return ou Insertion (les descriptions de ces méthodes figurent en p. 103, 107).

Activation des effets internes

1. Appuyez sur REALTIME EFFECTS [ON/OFF] pour activer les effets, en allumant la touche.
2. Si le témoin de REALTIME EFFECTS “b” (FILTER/ ISOLATOR) est allumé, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [SELECT ROW] pour passer sur “a” (PATCH).



Pour de plus amples informations sur les Effets en Temps Réel, consultez la section suivante.

Ajout d’effets aux échantillons (méthode Send/Return)

Après avoir exécuté les étapes 1 et 2 pour activer les effets :

3. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [MUTE] pour faire apparaître l’écran “MIX COMMON”.
4. Appuyez deux fois sur [▼] et sélectionnez “FxLoc” (emplacement des effets).
5. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner “SEND/RETURN”.

Les effets sont réglés en position Départ/Retour.

6. Vérifiez que l’indicateur “PAD” est allumé (si ce n’est pas le cas, voir le point ci-dessous).
7. Appuyez sur [EFFECTS] au-dessus du fader MIC/LINE, la touche s’allume.
8. Appuyez sur [FX INFO].
9. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner le patch d’effet, et appuyez sur [ENTER/ YES] pour confirmer la sélection.
10. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur la touche [EFFECTS] de la voie MIC/LINE (Pad).
11. Appuyez plusieurs fois sur [▼] jusqu’à ce que le troisième écran (réglages concernant les pads) apparaisse.
12. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour surligner la valeur “Fx” (réglages du niveau d’effets).
13. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour augmenter la valeur, et appuyez sur le pad pour vous assurer que l’effet est appliqué à l’échantillon

MEMO

Si l’indicateur PAD n’est pas allumé à l’étape 6 :

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [EFFECTS] de la voie MIC/LINE (pad), puis appuyez plusieurs fois sur [▼] jusqu’à ce que le troisième écran (réglages concernant les pads) apparaisse, puis sélectionnez “FaderCtrl). Faites tourner la molette VALUE/TIME pour passer du réglage “INP” à “PAD”, et lorsque l’indicateur PAD est allumé, passez à l’étape 7.

Cette modification peut également être effectuée en **appuyant sur [SCRUB] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé**.

Ajout d’effets aux échantillons (méthode Insertion)

Après avoir effectué les étapes 1 et 2 pour activer les effets :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [MUTE] pour faire apparaître l’écran “MIX COMMON”.
2. Appuyez deux fois sur [▼] et sélectionnez “FxLoc” (emplacement des effets).
3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner “INS MASTER”.

Les effets sont réglés pour l’insertion dans la sortie MASTER OUT.

4. Appuyez sur [FX INFO].
5. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner le patch d’effets, et appuyez sur [ENTER/ YES] pour confirmer la sélection.
6. Appuyez sur le pad pour vous assurer que l’effet est bien appliqué au pad.

MEMO

Lorsque “INS MASTER” est sélectionné à l’étape 5, les effets sont insérés dans la sortie générale MASTER OUT. Lorsque vous appuyez sur [EFFECTS] pour une voie spécifique dans la section console (par exemple, la voie MIC/LINE IN), tous les autres [EFFECTS] sont allumés simultanément.



Le SP-808EX n’a pas de fonction “Insertion de voie” pour les effets. Lorsque vous appuyez sur un pad pour lancer un échantillon pendant la lecture d’un morceau, vous ne pouvez pas utiliser d’effets d’insertion (la distorsion, par exemple). Cependant, si vous le désirez, vous pouvez obtenir le même genre d’effets avec la procédure suivante.

Après avoir effectué les étapes 1 et 2 pour activer les effets :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [MUTE] pour faire apparaître l'écran "MIX COMMON".
2. Appuyez deux fois sur [▼] et sélectionnez "FxLoc" (emplacement des effets).
3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner "SEND/RETURN".

Les effets sont réglés en position Send/Return.

4. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [EFFECTS] de la voie MIC/LINE (pad), puis appuyez plusieurs fois sur [▼] pour obtenir le troisième écran (réglages concernant les pads).
5. Si "FaderCtrl" est réglé sur "PAD", faites tourner la molette VALUE/TIME pour avoir "INP".
6. Dans ces conditions, appuyez sur [EFFECTS] pour chaque canal, et éteignez tous les indicateurs.
7. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour changer le réglage "FaderCtrl" en "PAD" (si la touche [EFFECTS] de la voie MIC/LINE (pad) n'est pas allumée, appuyez dessus pour l'allumer).
8. Appuyez sur [▼] ou [◄] et faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner "PRE-F" (Pre-Fader) pour le réglage "Fx".
9. Réglez le fader MIC/LINE (pad) au minimum pour couper le son direct, et faites tourner la molette VALUE/TIME pour augmenter ou diminuer le réglage de niveau "Fx" qui apparaît à l'écran, en réglant le volume de tous les pads.

(Le réglage habituel est 100.)

Une autre technique consiste à rééchantillonner en appliquant les effets, puis à jouer cet échantillon.

MEMO

Lorsque vous ajoutez des effets à un échantillon, comme à un morceau, vous pouvez changer l'effet avec les potentiomètres d'Effets en Temps Réel (p. 149). Vous pouvez également contrôler les effets avec le Contrôleur D Beam (p. 150) ou le Step Modulator (p. 153)

MEMO

Lorsque le paramètre "Pad to Track" est sur ON (p. 44), vous pouvez insérer des effets dans un groupe particulier.

Utilisation du Contrôleur D Beam pour jouer les échantillons

Avec le Contrôleur D Beam, vous pouvez jouer des échantillons spécifiques grâce aux mouvements de votre main (p. 33). Si des échantillons peuvent être joués, vous pouvez déclencher les échantillons spécifiés de chaque banque de pads en appuyant sur [PAD TRIG] du Contrôleur D Beam et en déplaçant votre main au-dessus du capteur. A ce moment, le faisceau peut être utilisé pour jouer deux échantillons. L'échantillon joué est déterminé de la manière suivante.

- la hauteur (distance par rapport au capteur) à laquelle vous déplacez votre main
- le champ d'action du capteur (gauche/droite) dans lequel vous déplacez votre main (p. 34)

Ces deux fonctions peuvent être modifiées dans l'écran de réglages du Contrôleur D BEAM.

(Sélectionnez en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [PAD TRIG], puis en appuyant sur [▲] ou [▼] pour obtenir "**Trigger Type**" puis faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionnez "HEIGHT" ou "LR".)

MEMO

Dans tous les cas, la lecture et l'arrêt des échantillons, qu'ils soient en boucle ou pas, se conforme aux réglages de Pad Play (p. 41) et de Loop (p. 41).

Sélection des pads à jouer dans chaque banque

Lorsque vous utilisez la hauteur pour déterminer l'échantillon à jouer, le son joué lorsque vous rapprochez votre main du capteur du Contrôleur D Beam s'appelle échantillon inférieur, et le son joué lorsque vous éloignez votre main du capteur s'appelle échantillon supérieur.

Détermination des échantillons à jouer

Lorsque vous maintenez [PAD TRIG], appuyez successivement sur deux pads. Le premier pad appuyé est sélectionné comme échantillon supérieur, et le second comme échantillon inférieur.

MEMO

Ce réglage peut être confirmé et changé dans l'écran "BeamAsgn Upper(L)/Lower(R)" (voir ci-dessous).

1. Appuyez sur [SAMPLE/BANK].
2. Sélectionnez "Set Bank Param ?" avec [▼] ou [▲].
3. Pressez [ENTER/YES] puis appuyez 3 fois sur [▼].



Lorsque vous distinguez les deux échantillons en déplaçant votre main dans les champs gauche/droite du capteur, plutôt que par la distance, les échantillons sont sélectionnés de la même manière que précédemment (le premier pad enfoncé est assigné au champ gauche du D Beam). La sélection des échantillons de chaque banque de pads est sauvegardée sur le disque lorsqu'il est éjecté.

Réglage des positions de main pour le changement d'échantillon

Vous pouvez régler la distance du capteur séparant les zones supérieures et inférieures lorsque vous utilisez la hauteur pour déterminer l'échantillon à jouer.



La distance qui déclenche l'échantillon supérieur dépend du réglage de sensibilité (p. 34).

Détermination de la distance à laquelle le son change

1. Appuyez sur [PAD TRIG] pour que le Contrôleur D Beam joue les échantillons.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD TRIG] ; l'écran "D BEAM SETUP" apparaît.
3. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner "Upper/Lower".
4. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour régler la distance (en pourcentage) à laquelle l'échantillon passera de Upper à Lower dans toute la zone jouable.
5. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Les changements de réglage sont automatiquement sauvegardés sur le SP-808EX, même lorsque vous retirez le disque.



Le réglage "Upper/Lower" mentionné ci-dessus est inaccessible lorsque vous utilisez les champs gauche/droite pour distinguer les échantillons à jouer.

Vérification des échantillons de pad sans les envoyer au MASTER OUT (fonction Pad Cue)

Lorsque vous vous produisez en public, il peut arriver que vous vouliez vérifier les sons de chaque pad sans les envoyer à la sortie MASTER OUT. Dans ce cas, utilisez la fonction Pad Cue. En appuyant sur un pad tout en maintenant [SHIFT] enfoncée, le son d'un échantillon n'est pas envoyé au MASTER OUT, mais seulement au casque et au AUX (CUE/D) OUT.

Activation de la fonction Pad Cue

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [MUTE] pour faire apparaître l'écran "MIX COMMON".
2. Appuyez plusieurs fois sur [▼] pour passer à "AUX In&Out" (troisième écran).
3. Appuyez sur [▼] pour sélectionner "OutJackMode" et faites tourner la molette VALUE/TIME pour passer sur "PAD CUE".
4. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.
5. Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncée et que vous appuyez sur un des pads, vous pouvez entendre le son dans le casque (le son n'est pas envoyé à la sortie MASTER OUT).

Pad Cue peut également être utilisé pendant que des pistes ou d'autres échantillons sont joués, tant que le nombre de sons simultanés ne dépasse pas la limite (quatre sons stéréo).



Lorsque vous activez Pad Cue, la sortie AUX OUT est audible dans le casque.

Chapitre 3 Échantillonner des sons

Maintenant essayons d'échantillonner quelques-uns de vos sons favoris et de les assigner aux pads. Les exemples suivants décrivent comment échantillonner un son depuis un CD.



L'utilisation des échantillons livrés avec cet appareil et de leurs données pour tout autre usage que privé, à des fins récréatives, est légalement interdite sans le consentement des détenteurs des droits. Par ailleurs, ces données ne doivent être ni copiées, ni utilisées dans une autre œuvre protégée par copyright sans le consentement des détenteurs des droits.

Ne faites pas d'enregistrements illicites ! Roland Corporation ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages ou plaintes, ceci incluant les procès et dédommagements financiers réclamés par les propriétaires des droits et résultant de l'usage illicite de ce produit pour des enregistrements illégaux.



Les données présentes sur le disque fourni ne peuvent pas être restaurées une fois altérées par l'échantillonnage ou toute autre action. Nous vous recommandons de commencer par faire un duplicata de ce disque en utilisant la procédure décrite p. 172.

Vérification des connexions

Connectez la sortie LINE OUT ou AUX OUT de votre lecteur de CD ou d'un autre appareil source à l'entrée LINE IN (L/R) en utilisant un câble de type RCA (disponible dans le commerce). Mettez en marche le lecteur de CD et préparez un CD en lecture.

Procédure d'échantillonnage

Sélectionnez la banque de pads (p. 29). Les dernières banques du disque de démonstration (portant le nom "Blank") ne contiennent pas d'échantillons. Sélectionnez une de celles-ci.

Avant de commencer, éteignez l'indicateur "PAD" juste au dessus du fader MIC/LINE (cette opération peut être réalisée par la combinaison [SHIFT] + [SCRUB]). Réglez ensuite le fader à 0 dB (matérialisé par un trait horizontal épais et rouge).

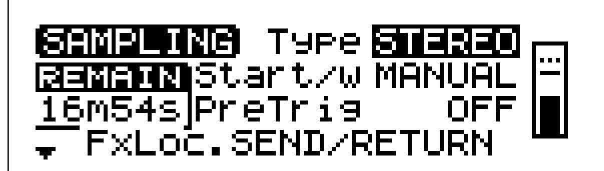
Échantillonnage du signal d'entrée

1. Appuyez [PLAY] pour faire apparaître l'écran "LEVEL MATER".
2. Lancez la lecture du CD et montez le potentiomètre LINE IN au niveau approprié.

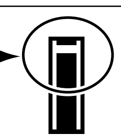
Les sons peuvent être écoutés dans le casque ou sur l'ampli.

3. Repérez sur le CD la partie que vous souhaitez échantillonner.
4. Réglez avec le potentiomètre LINE IN le niveau d'entrée de façon à ce que l'indicateur soit le plus haut possible sans dépasser la ligne pointillée. (vous pouvez régler le niveau d'écoute avec le fader MASTER).
5. Arrêtez la lecture du CD. Appuyez [SAMPLING] pour afficher l'écran "SAMPLING".

3



Régler le fader MIC/LINE afin que le vu-mètre aille aussi haut que possible sans dépasser la limite indiquée par le trait en pointillés.



Le plus petit numéro de pad est automatiquement sélectionné comme destination de l'échantillon.

6. Si nécessaire, choisissez un autre pad en appuyant dessus.
7. Relancez la lecture du CD et pressez la touche [SAMPLING] (START/STOP) pour démarrer l'échantillonnage.

Assurez vous que "Now sampling" apparaît à l'écran.

8. Un nouvel appui sur [SAMPLING] (START/STOP) arrête l'échantillonnage et vous ramène à l'écran HOME.
9. Si vous préférez recommencer, appuyez sur [UNDO/REDO].

"Try Again" apparaîtra à l'écran pendant environ une seconde. L'opération d'échantillonnage est annulée. Reprenez à l'étape 5.

MEMO

Si tous les pads sont déjà assignés à l'étape 5, "Select PAD" apparaît. Pressez le pad et spécifiez la destination de l'échantillon à l'étape 6. Si nécessaire, changez de banque avec [PAD BANK] (p. 29).

MEMO

Si vous choisissez comme destination de l'échantillon, le message de confirmation "Overwrite" apparaît. Si vous voulez remplacer l'ancien échantillon par un nouveau, appuyez sur [ENTER/YES], sinon, sélectionnez un pad libre et passez à l'étape 7.



Vous pouvez interrompre la procédure en appuyant sur [PLAY].

A propos de la sauvegarde des données

Les formes d'ondes échantillonnées sont écrites sur le disque pendant l'échantillonnage. De plus, les réglages relatifs à chaque échantillon sont sauvegardés de façon interne une fois, et sont sauvegardés sur le disque chaque fois que c'est nécessaire, par exemple lors des changements de banques ou du retrait du disque (aucune procédure de sauvegarde particulière n'est nécessaire contrairement aux morceaux et aux patches d'effets.).

Réglage Mono ou Stéréo

Déterminez avant de commencer si l'échantillonnage doit être fait en mono ou en stéréo.

Échantillonnage mono ou stéréo

1. Appuyez sur [SAMPLING] pour afficher l'écran "SAMPLING".
2. Vérifiez que "Type" est sélectionné et tournez la molette "VALUE/TIME"
3. Reprendre la procédure d'échantillonnage à l'étape 6.

L'échantillonnage monophonique consomme deux fois moins de mémoire que l'échantillonnage stéréo (mais ne modifie pas la polyphonie maximum).

Réglages de boucle et de lecture d'échantillon

Vous pouvez également déterminer si un échantillon doit être joué en boucle ou non (p.36) avant l'échantillonnage. Vous pouvez de la même manière régler la façon dont le pad fonctionne (jouer l'échantillon seulement quand la touche est pressée, jouer l'échantillon jusqu'à ce que la touche soit à nouveau pressée, etc.) (p. 41).

Réglages de boucle et de lecture d'échantillon

1. Appuyez sur [SAMPLING] pour afficher l'écran "SAMPLING"
2. Pressez [▼] autant de fois que nécessaire pour atteindre le deuxième écran.
3. Pressez [▼] ou [▲] pour atteindre la valeur "Loop".
4. Tournez la molette VALUE/TIME pour choisir un des réglages suivants (voir p. 41 pour plus d'informations).

OFF: Pas de bouclage

ON (S-E) : Le bouclage se fait entre le point de début et le point de fin

ON (L-E) : Le bouclage se fait entre le point de bouclage et le point de fin

5. Pressez [▲] pour atteindre la valeur "Pad Play"
6. Tournez la molette VALUE/TIME pour choisir un des réglages suivants.

Réglages Pad Play (voir p. 41 pour de plus amples informations).

GATE : Le son est joué pendant que le pad reste appuyé.

TRIG : L'appui sur le pad démarre la lecture de l'échantillon et un nouvel appui le stop.

DRUM : Quand le pad est appuyé, le son se joue du début à la fin.

7. Reprendre la procédure d'échantillonnage à l'étape 6

Démarrage automatique de l'échantillonnage

Dans sa configuration d'origine, le SP-808EX est réglé en échantillonnage manuel, ce qui signifie que ce dernier commence seulement quand la touche [SAMPLING] est appuyée. Il est possible de modifier ce réglage de manière à ce que l'échantillonnage commence automatiquement quand un signal est détecté sur l'entrée.

Démarrage de l'échantillonnage par détection d'un signal sur l'entrée

1. Suivez les étapes 1 à 6 de la procédure d'échantillonnage pour régler les niveaux du SP-808EX.
2. Pressez [▲] ou [▼] pour atteindre le paramètre "start/w".
3. Tournez la molette VALUE/TIME pour passer de la valeur "manual" à la valeur "LEV.1-LEV.8".

Le numéro à la fin fait référence au niveau à partir duquel l'échantillonnage commence (1 est le niveau minimum)

4. Préparez la source sonore (par exemple, mettez le CD en pause à l'endroit choisi).
5. Appuyez [SAMPLING] (START/STOP). "

Waiting Signal" indique alors que le SP-808EX est en attente d'un signal.

6. Dès qu'une entrée est détectée, "Now Sampling" apparaît à l'écran et l'échantillonnage commence.
7. Appuyez à nouveau sur [SAMPLING] (START/STOP) pour arrêter l'échantillonnage.
8. Reprenez la procédure d'échantillonnage à l'étape 8 p. 49.

Signification du paramètre "Start/w" (start with..., démarrage)

MANUAL: L'échantillonnage est démarré manuellement (réglage initial)

LEV.1–LEV.8: L'échantillonnage commence en fonction du niveau de l'entrée sonore. Le numéro final (1-8) exprime l'intensité nécessaire au démarrage de l'échantillonnage, 1 étant le niveau minimum.

De plus, sélectionner "PAD" ou "SONG" met le SP-808EX en attente, tout comme presser [SAMPLING] (START) à l'étape 5. Avec "PAD", l'échantillonnage commence au moment ou vous appuyez sur le pad de votre choix, et avec "SONG", l'échantillonnage commence avec la lecture d'un morceau. (Les sons des pads et du morceau peuvent également être échantillonnés, voir p. 54.)

Comment éviter de manquer le début d'un son (Pre-Trigger)

En fonction des conditions d'échantillonnage, le début du son échantillonné a des risques de se voir tronquer. Pour éviter ce problème, il est possible de régler le "**Pre-Trigger Time**" (temps de prédéclenchement) de façon à démarrer l'échantillonnage un peu plus tôt, ce qui élimine le problème.

Régler le temps de prédéclenchement

1. Appuyez sur [SAMPLING] pour afficher l'écran "SAMPLING".
2. Presser [▼] pour atteindre la valeur "PreTrig".
3. Tournez la molette VALUE/TIME pour choisir entre "OFF", "20", "40", "80", "160" ou "320" (en ms).

Réglage automatique des points de début et de fin après l'échantillonnage (Auto Trim)

Quand l'échantillon commence ou se finit par du silence, il est possible de supprimer automatiquement ce dernier en déplaçant les points de début et de fin (p. 57). Activez pour cela la fonction Auto Trim (= coupe automatique) avant l'échantillonnage.

Activation de l'Auto Trim

1. Appuyez sur [SAMPLING] pour afficher l'écran "SAMPLING".
2. Appuyez sur [▼] jusqu'à atteindre le second écran.
3. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour atteindre le paramètre "Auto Trim".
4. Tournez la molette VALUE/TIME pour obtenir la valeur "ON".
5. Continuez la procédure d'échantillonnage p. 49 à partir de l'étape 5.

Quand l'Auto Trim est activé, après l'échantillonnage, les points de début et de fin correspondent à la zone contenant un signal.



La fonction Auto Trim ne supprime le silence qu'au début et à la fin de la forme d'onde.

Note Technique

Le niveau de signal utilisé par cette fonction pour détecter le silence est fixe et ne peut être modifié. Si nécessaire, utilisez la fonction Trim (coupe) manuelle (p. 57).

Découpage d'un échantillon au niveau des zones de silence et affectation à plusieurs pads (Auto Divide)

1. Appuyez sur [SAMPLING] pour afficher l'écran "SAMPLING".
2. Appuyez [▼] jusqu'à atteindre le second écran.
3. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour atteindre le paramètre "Auto Divide".
4. Tournez la molette VALUE/TIME pour obtenir une des valeurs "0.5", "1.0", "1.5" ou "2.0" (en secondes)
5. Continuez la procédure d'échantillonnage p. 49 à partir de l'étape 5.

Quand le paramètre "Auto Divide" est sur une valeur autre que "OFF", après l'échantillonnage, les zones de silence sont détectées et deviennent les points de division de l'échantillon. Une zone de silence est retenue comme point de division seulement si sa durée est supérieure ou égale à la valeur du paramètre. Par exemple, si le paramètre est réglé sur "1.0", toutes les zones de silence excédant 1 seconde seront des points de division de l'échantillon.

L'ensemble d'échantillons résultant est assigné en partant de la fin sur le pad sélectionné et les **pads libres suivants de la même banque** dans l'ordre numérique. Si la banque vient à être remplie, le message "PADs are Full. Use Next Bank?" propose de continuer l'assignation des échantillons dans la banque suivante. Pressez [ENTER/YES] pour accepter. Si vous refusez ([EXIT/NO]), le reste des échantillons sera assigné au pad 16 sans être divisé.

Note Technique

Le niveau de signal utilisé par cette fonction pour détecter le silence est fixe et ne peut être modifié. Si vous voulez modifier ce réglage utilisez le paramètre “Divide” dans Sample Edit.

Si “Disk Full” apparaît à l’écran

Si le processus est interrompu et que “Disk Full. OK?” apparaît à l’écran, cela signifie que **le disque est plein**. Dans ce cas appuyez sur [ENTER/YES]. Vos quittez alors la page “Sampling”. Les données échantillonnées jusqu’au message d’erreur sont conservées. Nous vous conseillons alors d’exécuter la fonction Cleanup Disk (nettoyage du disque) de façon à récupérer de l’espace disque perdu.



Vous ne pouvez pas annuler la fonction Cleanup Disk. Exécuter la fonction de type “STANDARD” limite les changements de découpe d’échantillons (p. 57) effectués par la suite.

Récupérer de la mémoire par un nettoyage du disque

1. Pressez la touche [SYSTEM/DISK] pour appeler le menu.
2. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner “Cleanup Disk” puis pressez [ENTER/YES].
3. Tournez la molette VALUE/TIME pour choisir entre “QUICK” (rapide) ou “STANDARD” - voir les détails plus bas.
4. Le message de confirmation “ARE YOU SURE?” apparaît ; appuyez sur [ENTER/YES].

De la nouvelle mémoire est ajoutée.

Détails des modes QUICK et STANDARD

“QUICK” :

- De toutes les données présentes sur le disque, **seules les formes d’ondes affectés à aucune piste et aucun échantillon** sont supprimées.
- Quoi de moins efficace que la procédure “STANDARD”, cette méthode est beaucoup plus rapide.
- Les fonctions telles que “Sample Trim” (p. 57) ne sont pas affectées par cette opération

“STANDARD”

- Autant que possible, les données incluant des formes d’ondes partielles utilisées dans les échantillons ou les pistes sont supprimées, à l’exception de celles vraiment utilisées.
- Bien que ce procédé optimise la quantité d’espace retrouvé, il prend plus de temps.
- Il devient impossible d’avancer le point de départ ou de reculer le point de fin des échantillons.
- Les zones entre le début de l’échantillon et l’endroit où ils commencent à jouer sont effacés, de même que les données après le “Wave End Point” (p. 97)
- Quand plusieurs emplacements d’une forme d’onde sont utilisés dans différents échantillons ou pistes, les portions non utilisées ne sont pas effacées.

Si vous ne récupérez pas assez de place même après un nettoyage de disque, commencez par éliminer les données inutiles (voir p. 81 pour les morceaux, p. 62 pour les banques de pads, p. 61 pour les échantillons) puis relancez à nouveau la procédure de nettoyage de disque.

Une approximation du temps restant est indiquée par “Remain **m**s” dans l’écran “Sampling” (le temps en mono est deux fois plus grand que le temps en stéréo). Vérifiez cet indicateur pendant l’échantillonnage, et si la mémoire vient à manquer, lancez la procédure de nettoyage de disque.



Si beaucoup de morceaux différents surchargent le disque, il se peut que vous ne puissiez pas procéder à des opérations, sur le dernier morceau inachevé. **Quand vous créez de nouveaux morceaux, utilisez des disques Zip ayant beaucoup d’espace disponible**.

Utilisation de l’égaliseur (EQ)

Normalement, les entrées passent par la voie MIC/LINE de la section console. Cette voies dispose d’un égaliseur paramétrique 3 bandes qui peut être utilisé pour régler le niveau des basses, des médium et des aigus.

Cet égaliseur ne sert pas que pendant l’échantillonnage, il peut être utilisé à tout moment sur n’importe quel son entrant dans la voie MIC/LINE.



L’égaliseur ne fonctionne pas avec les échantillons joués à l’aide des pads.

Egalisation de l’entrée

1. Gardez [SHIFT] appuyée puis pressez sur [EFFECTS], au-dessus du fader MIC/LINE, ce qui a pour effet d’afficher l’écran “MIC/LINE”.
2. Pressez [▼] jusqu’à obtenir le second écran (EQ).
3. Pressez [▲] ou [◄] pour sélectionner “EQ” et réglez-le sur “ON”.
4. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour sélectionner une option (décrites plus bas) de la page et modifiez leurs valeur avec la molette VALUE/TIME tout en écoutant les changements.
5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Cette partie décrit les différents réglages de l’étape 4.

Hi (500 Hz à 16 kHz)

Fréquences hautes. Celles situées au-dessus de cette fréquence seront modifiées.

Hi (+12 à -12 dB)

Augmente au diminue le niveau des fréquences hautes.

Mid (200 Hz à 8.0 kHz) :

Fréquences moyennes. Les fréquences centrées sur cette valeur seront modifiées.

Mid (+12 à -12 dB)

Augmente au diminue le niveau des fréquences moyennes.

Mid-Q (0.5 à 8.0)

Modifie la largeur de la bande des fréquences moyennes; plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

Low (40 Hz à 1.5 kHz)

Fréquences basses. Celles situées au-dessous de cette fréquence seront modifiées.

Low (+12 à -12 dB)

Augmente au diminue le niveau des fréquences basses.

Si vous ne comprenez pas bien les réglages de l’égaliseur

Le son peut être changé de la même manière que sur un ampli de guitare ou un autoradio en modifiant les valeurs de gains (+12 -12 dB) de chaque bande de fréquence (Aigu, Médium, Grave). (Laissez les autres paramètres à leur valeur par défaut).

Note Technique

Ces égaliseurs sont de type 3 bandes paramétriques (ce qui vous permet de changer la fréquence). Des filtres passe-haut et passe-bas (qui augmentent ou diminuent le niveau à partir ou en-dessous d’une certaine fréquence) sont utilisés pour les fréquences hautes et basses. Pour les médiums, c’est un filtre passe-bande (qui augmente ou diminue le niveau sur une plage de fréquence donnée).

Par ailleurs, quand la fonction “Vari-Pitch” (p. 45) est enclenchée, certaines valeurs numériques telles que celles des fréquences peuvent ne pas être exactes. Quand le “Vari-Pitch” est activé, utilisez ces valeurs comme des estimations relatives.



S’il y a un son sur l’entrée pendant le réglage de l’égaliseur, des clics peuvent apparaître. Si vous connectez des appareils très fragiles, faites attention de ne pas les endommager par un signal d’entrée trop fort.

Échantillonnage avec ajout d’effet

Avec les effets internes du SP-808EX, vous pouvez ajouter n’importe quel effet interne au signal échantillonné.

Préparation de l’échantillonnage avec ajout d’effet (méthode Send/Return

1. Allumez les effets (appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], ce qui doit allumer la touche)
2. Si l’indicateur REALTIME EFFECT “b” (FILTER/ ISOLATOR) est allumé, maintenez [SHIFT] appuyée et pressez sur [SELECT ROW] pour passer sur “a” (PATCH).
3. Éteignez l’indicateur “PAD” du fader MIC/LINE s’il est allumé (maintenez [SHIFT] appuyée et pressez sur [SCRUB] (section Preview)).
4. Mettez les effets en position Send/Return (maintenez [SHIFT] appuyée et pressez sur [MUTE], appuyez 2 fois sur [▼] pour sélectionner “FxLoc.” et tournez la molette VALUE/TIME pour passer sur “SEND/RETURN”).
5. Appuyez sur la touche [EFFECTS] au-dessus du fader MIC/LINE. Celle-ci devient orange.
6. Choisissez l’effet (Appuyez [FX INFO] et tournez la molette VALUE/TIME pour choisir le patch. Confirmez avec [ENTER/YES]).
7. Rappelez les réglages de la voie MIC/LINE (maintenez [SHIFT] appuyée et pressez sur le bouton [EFFECT] de la tranche MIC/LINE).
8. Choisissez le niveau de l’effet (pressez [▼] et [►] pour sélectionner le paramètre “FX” et ajustez le niveau avec la molette VALUE/TIME).
9. Appelez la page effet de l’écran “MIX COMMON” (maintenez [SHIFT] appuyée et pressez sur [MUTE], pressez [▼] jusqu’à atteindre le second écran.
10. Mixez les signaux de retours d’effet avec la source (pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner le paramètre “Return” et choisissez la valeur “REC (or Play)” avec la molette TIME/VALUE.

Ceci termine les préparatifs. Quand vous appelez la page “Sampling” avec la touche [SAMPLING] et échantillonnez un son avec la procédure usuelle (p.43), l’effet que vous entendez est également échantillonné. Toutefois, échantillonnez uniquement avec la touche [EFFECT] du canal MIC/LINE allumé en orange.

MEMO

L’emplacement des effets (FxLoc.) peut également être changé dans l’écran “Sampling”.



Pour annuler l’opération, appuyez sur [PLAY].

Échantillonnage avec des effets en insertion

1. Activez les effets (appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], ce qui doit allumer la touche).
2. Si l’indicateur REALTIME EFFECT “b” (FILTER/ ISOLATOR) est allumé, maintenez [SHIFT] appuyée et pressez sur [SELECT ROW] pour passer sur “a” (PATCH).
3. Mettez les effets en position Insertion (maintenez [SHIFT] appuyée et pressez sur [MUTE], appuyez 2 fois sur [▼] pour sélectionner “FxLoc.” puis tournez la molette VALUE/TIME pour passer sur “INS RECORD”).
4. Choisissez l’effet (Appuyez [FX INFO] et tournez la molette VALUE/TIME pour choisir le patch. Confirmez avec [ENTER/YES]).

Ceci termine les préparatifs. Dans l’écran appelé après l’appui sur [SAMPLING] (START/STOP), assurez-vous que l’effet est bien appliqué (**Quand “INS RECORD” est sélectionné, l’état de l’effet ne peut pas être vérifié à moins que l’écran “Sampling” ne soit affiché.**). Lors de l’échantillonnage (en utilisant le procédé habituel (p. 49)), le son avec l’effet est échantillonné

MEMO

L’emplacement des effets (FxLoc.) peut également être changé dans l’écran “Sampling” (p. 49). Ce réglage reste même après avoir quitté l’écran “Sampling”.

Rééchantillonner la sortie du SP-808EX

Les phrases sur les pistes A-D et les échantillons joués sur les pads peuvent être à nouveau échantillonnés. Ceci s’appelle du **rééchantillonnage**.

Lors du rééchantillonnage, vous pouvez ajouter des effets et même créer de nouveaux échantillons en enregistrant les transformations obtenues par les potentiomètres d’effets temps-réel, le contrôleur D-Beam, ou le Step Modulator (p. 153), ou par tous ces contrôleurs simultanément.



Quand on ajoute des effets par la méthode Send/Return, si le son échantillonné ne contient pas d'effet, vérifiez les réglages dans la page "MIX COMMON". Gardez [SHIFT] appuyée puis pressez [MUTE]. Appuyez sur [▼] jusqu'à atteindre la seconde page (FX-Signal). Si le paramètre "Return" est réglé sur "PLAY_ONLY", appuyez sur [▲] ou [▼] pour déplacer le curseur, puis utilisez la molette VALUE/TIME pour régler la valeur sur "REC (or Play)"

De plus, vous pouvez changer le routage des effets d'insertion des sorties principales MASTER OUT (INS MASTER) vers l'entrée (INS RECORD) (p. 54). Vous pouvez également changer la valeur "FxLoc." depuis la page "Sampling" (p. 49).

Échantillonner des morceaux (pistes) vers les pads

Échantillonnage de phrases d'un morceau (piste)

1. Appuyez sur [SAMPLING] (START/STOP) pour appeler l'écran "SAMPLING".

Toutes les pistes sont fermées (mute).

2. Pressez [STATUS].

Le statut des pistes prêtes à être échantillonnées passe sur BOUNCE (témoin orange = piste prête à être enregistrée)

3. Appuyez sur [▶] (PLAYBACK) et les pistes sélectionnés sont jouées.

4. Réglez le niveau de chaque piste avec leur fader respectif. Si vous utilisez plusieurs pistes comme source, équilibrez leur niveaux.

5. Comme s'il s'agissait d'un CD, jouez le passage que vous voulez échantillonner.

6. Appuyez [SAMPLING] (START/STOP) pour échantillonner les sons et les assigner à un pad (p. 49).

MEMO

Immédiatement après l'étape 1, si vous sélectionnez le symbole " ▶ " comme réglage pour le paramètre "Start/w", l'appui sur [SAMPLING] (START/STOP) mets le SP-808EX en attente. L'échantillonnage commencera automatiquement avec la lecture du morceau.

MEMO

A l'étape 2, si vous appuyez à nouveau sur [STATUS], le témoin de la touche s'allume en vert. Les pistes ayant ce statut sont audibles pendant l'échantillonnage mais ne sont pas échantillonnées.



Normalement, un maximum de 4 sons stéréo peuvent être joués simultanément en incluant les pistes et les pads. Cependant, **durant l'échantillonnage, seule un maximum de 3 pistes stéréo peut être joué simultanément**. Donc, à l'étape 2, on ne peut pas avoir simultanément 4 touches en orange (ou en vert) pour le rééchantillonnage (ou l'écoute de contrôle).

Lorsqu'il n'est pas nécessaire d'échantillonner des sons externes, baissez complètement les potentiomètres de sensibilité d'entrée LINE et MIC.

De plus, après avoir commencé à jouer un échantillon puis avoir tapé sur un autre pad, le son de ce pad est aussi échantillonné. Mais, jouer sur plusieurs pads ou ajouter des effets peut provoquer de la distorsion dans l'échantillon. Il faudra recommencer l'échantillonnage après avoir légèrement baissé le niveau de la banque de pad au moyen du fader LINE/MIC alors que le témoin "PAD" est allumé.

Rééchantillonnage de pads vers d'autres pads

Rééchantillonnage des échantillons assignés aux pads

1. Vérifiez que l'indicateur PAD (au dessus du faders MIC/LINE) est allumé ; dans le cas contraire, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [SCRUB] pour l'allumer.

2. Pressez sur [SAMPLING] (START/STOP) pour appeler l'écran "SAMPLING".

3. Choisissez "PAD" comme valeur pour "Start/w".

4. Appuyez sur le pad source et réglez le niveau avec le fader en regardant l'indicateur à droite de l'écran.

5. Pressez le pad choisi comme destination.

6. Pressez [SAMPLING] (START) pour mettre le SP-808EX en attente.

7. Appuyez sur le pad source ; l'échantillonnage commence automatiquement.

8. Pressez sur [SAMPLING] (STOP) pour arrêter l'échantillonnage.

MEMO

Si vous rééchantillonnez en utilisant des effets, positionnez "FxLoc." de l'écran "Sampling" sur **INS RECORD**.



Lors du rééchantillonnage, la polyphonie est limitée à 3 voies stéréo. A chaque fois que vous ajoutez une piste ([STATUS] allumé en orange ou en vert), le nombre de pads que vous pouvez jouer est réduit de un.

Chapitre 4 Traiter les échantillons

Vous pouvez traiter et éditer les 1 024 échantillons (16 pads * 64 banques) du disque de nombreuses façons, telles que le changement de hauteur et de volume.



Les phrases enregistrées sur les pistes (p. 71, 75) à l'aide des pads sont indépendantes des échantillons des pads. Les phrases des morceaux ne sont affectées en aucun cas par les traitements présentés dans ce chapitre. Si vous voulez traiter un son dans un morceau, travaillez sur un échantillon pris dans un pad puis remplacez-le sur la piste. Si l'échantillon d'origine a été effacé, copiez la phrase vers un pad à l'aide du [CLIPBOARD]) (p. 54) ou procédez au rééchantillonnage de la phrase vers le pad.

MEMO

Il y a deux types de traitement/édition d'échantillons ; l'une consiste à créer un nouvel échantillon sur un nouveau pad, l'autre à effectuer les traitements sur l'échantillon d'origine.

Régler le volume des échantillons (Sample Level)

Vous pouvez régler le volume de chaque échantillon de chaque pad. Ceci permet d'équilibrer les niveaux sonores entre les différents échantillons.

Régler le volume de chaque échantillon

1. Appuyez sur [LEVEL] dans la section Quick Edit (édition rapide)
2. Tournez la molette TIME/VALUE pour régler le paramètre "level" (niveau)
3. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ces changements sont automatiquement sauvegardés sur le disque, même si le disque est retiré (aucune procédure de sauvegarde n'est nécessaire).

MEMO

L'écran appelé à l'étape 2 peut également être appelé avec [SAMPLE/BANK], mais cette méthode est moins rapide.

MEMO

Le volume prend une valeur entre 0 et 100. Cette valeur est celle prise en compte lors de l'enregistrement des pistes par pression sur les pads (p. 67).

Afficher le tempo correct de l'échantillon (spécifier le nombre de temps)

Le tempo de l'échantillon est indiqué en BPM (Beats Per Minute = battements par minute) en haut à droite des écrans d'édition d'échantillons, appelés par l'option "Set Sample Param?" du menu [SAMPLE/BANK]. Cependant, pour avoir une valeur correcte, il est nécessaire d'indiquer au SP-808EX la **durée de chaque échantillon**. Ce réglage est expliqué dans cette section.

MEMO

La valeur par défaut est ♩ x 4 (4 noires) par échantillon.

Saisir la durée d'un échantillon (pour afficher le tempo)

1. Pressez le pad que vous voulez éditer.
2. Appuyez sur [SAMPLE/BANK] et sélectionnez "Set Sample Param?".
3. Pressez [ENTER/YES], puis pressez [▲] ou [▼] pour choisir "BPM Base Note".
4. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le type de note.
5. Pressez [▼] pour choisir "x_".
6. Donnez une valeur avec la molette TIME/VALUE.
7. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ces changements sont automatiquement sauvegardés sur le disque, même si le disque est retiré (aucune procédure de sauvegarde n'est nécessaire).

MEMO

Le tempo affiché (en BPM) est normalement chiffré comme étant un battement égal à une noire. (Par exemple, une croche est un demi battement, une blanche est égal à deux battements, et ceux-ci sont alors indiqués.

MEMO

Si l'échantillon comporte un rythme simple, alors il est facile d'entrer la valeur correcte, en réglant la valeur Count en cours de lecture de l'échantillon, comme décrit dans le point 6.

MEMO

Avec de longs échantillons, tels que des voix off, narrations ou autres sons sur lesquels il est impossible de calculer un tempo, il vaut mieux régler le nombre de Beats "x_" à 0. Vous obtiendrez ainsi un effet de Time Stretching optimal.

Changer les points de début et de fin des échantillons

Vous pouvez choisir le point de début et le point de fin pour définir l'intervalle sur lequel l'échantillon est joué quand le pad est pressé, et enregistrer ces réglages. De plus, vous pouvez également définir les zones de bouclage par un point de départ, un point de fin, et un point de bouclage.

Pour chaque point, 0 indique le début, le point de fin étant exprimé par un nombre à 7 chiffres (L**a position du point de fin est réglée indirectement comme étant égal à la longueur de l'échantillon**) allant du point de départ ou du point de bouclage au point de fin.

Définition des points de départ, de fin et de bouclage

Point de départ (Start Point)

C'est le point à partir duquel la lecture de l'échantillon commence. Réglez-le de façon à ce qu'il n'y ait pas de blanc au début de l'échantillon et qu'il commence au bon moment.

Point de bouclage (Loop Point)

C'est le point à partir duquel l'échantillon sera lu la deuxième fois et les suivantes. Modifiez ce paramètre si vous souhaitez que la boucle commence à un autre endroit que le point de départ.

Durée (Length → END)

Détermine la durée de l'échantillon entre le point de départ ou de bouclage et le point de fin (la position ou la lecture s'arrête). Réglez ce paramètre de façon à ce qu'aucun son inutile n'apparaisse à la fin de l'échantillon. Pour les boucles, ce paramètre détermine également la durée d'une boucle.

Si la valeur du point de bouclage est supérieure à celle du point de départ, le point de bouclage est lu après le point de départ. Dans le cas contraire, il est lu avant.

Réglage de chaque point

1. Appuyez sur [TRIM] dans la section Quick Edit pour appeler l'écran contenant les paramètres “Start Point”, “LoopPoint”, et “Length(→END)”

2. Pressez sur le pad que vous voulez éditer.

3. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner les réglages.

4. Tout en écoutant l'échantillon (en appuyant sur le pad), modifiez les valeurs avec la molette TIME/VALUE.

Les valeurs ont au maximum 7 chiffres. Vous pouvez presser [◄] ou [►] pour choisir le chiffre que vous voulez modifier. La longueur est modifiée par le changement des valeurs des points de début et de bouclage. Pour la maintenir fixe, gardez la touche [■].appuyée pendant que vous tournez la molette.

5. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ces changements sont automatiquement sauvegardés sur le disque, même si le disque est retiré (aucune procédure de sauvegarde n'est nécessaire).

4

MEMO

Si vous maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis tournez la molette TIME/VALUE à l'étape 4, vous pouvez doubler ou réduire de moitié les valeurs.

MEMO

Le paramètre Loop Mode détermine si l'échantillon est bouclé ou non (p. 41). (Ce réglage apparaît à l'étape 1 ; après avoir appuyé sur [TRIM], pressez [▲] pour l'appeler.

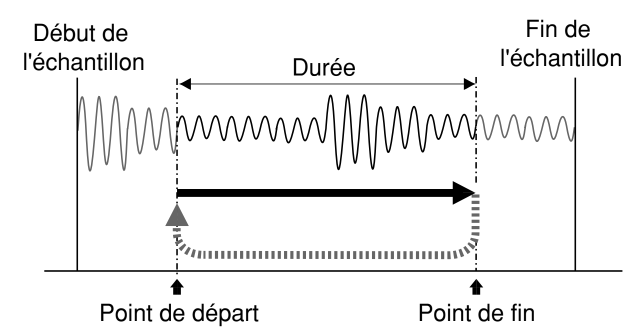
MEMO

L'écran appelé à l'étape 1 peut également être appelé avec [SAMPLE/BANK], mais cette méthode est moins rapide.

MEMO

Pour répéter la portion située entre les points de départ et de fin, sélectionnez “START-END” en mode Loop.

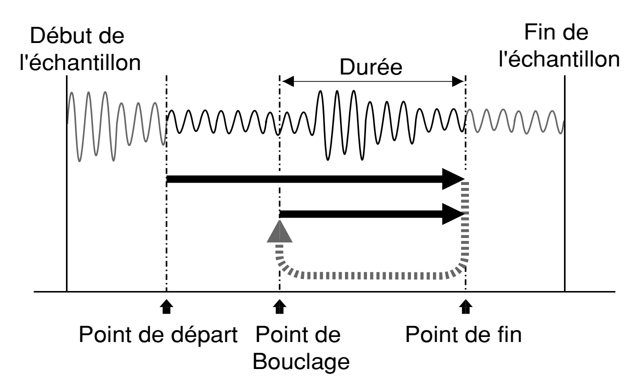
START-END



MEMO

Pour répéter l'intervalle entre le point de bouclage et la fin, sélectionnez “LOOP-END” en mode Loop (Si OFF ou START-END est choisi, le point de bouclage n'apparaît pas et ne peut pas être sélectionné). A ce moment, la paramètre “Length(→END)” exprime la longueur entre le point de bouclage et le point de fin.

LOOP-END



MEMO

Pendant le réglage du point de bouclage ou du point de fin, de façon à être efficace, l’échantillon peut être lu **non pas depuis le point de départ mais depuis un point situé juste avant le point de fin**.

MEMO

Quand le curseur est sur “StartPoint” ou “EndPoint” ou “Length(→END)”, vous pouvez **utilisez les fonctions Preview (y compris Scrub) à chacun de ces points**. Pour plus d’informations sur les fonctions Preview, p. 38.

MEMO

Si vous pressez [ENTER/YES] sur la valeur “StartPoint”, la forme d’onde est jouée depuis le début. Pendant l’écoute appuyez à nouveau sur [ENTER/YES] pour donner une nouvelle valeur au paramètre correspondant à la portion d’échantillon étant jouée. Vous pouvez faire la même chose avec “LoopPoint” et “Length(→END)”.

Étirer et compresser les échantillons (Time Stretch)

Vous pouvez utiliser la fonction Stretch pour modifier la longueur ou le tempo d’un échantillon.



La fonction de TimeStretch est une des plus longue à appliquer. De plus, la qualité des échantillons peut souffrir de ce procédé. En outre, afin de calculer correctement le tempo, pour obtenir des résultats optimum, il faut que le paramètre “Sample Tempo” (p. 56) soit ajusté correctement et soit basé **sur le nombre de battements de l’échantillon source**.

MEMO

Pour les échantillons dont le tempo est difficile ou impossible à calculer (narrations, voix off, sons soutenus...), réglez le nombre de beats sur 0 (p. 56).

Spécifier un étirement ou une compression d’échantillon par un pourcentage ou un tempo

1. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [TRIM] (section Quick Edit) pour appeler l’écran “TimeStretch”.
2. Sélectionnez le pad avec la molette TIME/VALUE ou en pressant simplement dessus.
3. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir le paramètre “To” (pad de destination) puis tournez la molette TIME/VALUE ou pressez le pad pour faire votre choix.
4. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner “Ratio”, puis tournez la molette TIME/VALUE pour préciser un taux de compression ou d’expansion entre 50.0% et 150.0% (100.0% correspondant à la longueur d’origine).
5. Pressez [ENTER/YES].

Après le traitement, le nouvel échantillon est assigné au pad choisi.

6. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Ces changements sont automatiquement sauvegardés sur le disque, même si le disque est retiré (aucune procédure de sauvegarde n’est nécessaire).

MEMO

A l’étape 4, au lieu de donner la différence en %, vous pouvez la donner **en fonction du tempo que vous souhaitez obtenir par la suit**e avec le paramètre “New BPM” ; la modification de l’un des deux paramètres “Ratio” et “New BPM” entraîne la modification de l’autre.

MEMO

Pendant que le paramètre “New Bpm” est sélectionné, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [HOLD] en rythme pour donner le tempo d’une manière plus naturelle.

MEMO

Si le pad de destination accueille déjà un échantillon, un message de confirmation “Overwrite?” apparaît. Si vous acceptez de remplacer l’ancien échantillon, pressez [ENTER/YES].

MEMO

L’écran appelé à l’étape 1 peut également être appelé avec [SAMPLE/BANK] puis la sélection de “TimeStretch?” puis [ENTER/YES], mais cette méthode est moins rapide.

Faire correspondre la durée ou le tempo avec d’un échantillon avec celui d’un autre

Grâce à la fonction Stretch, vous pouvez faire correspondre la durée de lecture de deux échantillons. Par exemple, vous pouvez aussi avoir à doubler ou réduire de moitié un échantillon de référence.

Étirer ou compresser un échantillon pour faire correspondre sa longueur à celle d’un autre

1. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [TRIM] pour faire apparaître l’écran “TIME STRETCH”.

2. Sélectionnez le paramètre “Source” (échantillon source) et choisissez la valeur soit avec la molette TIME/VALUE soit en pressant directement le pad.

3. Pressez [▼] pour sélectionner “To” (pad de destination), et choisissez la valeur soit avec la molette TIME/VALUE soit en pressant directement le pad.

4. Pressez [▼] pour choisir “Type” et réglez ce paramètre à “LENGTH” avec la molette TIME/VALUE.

5. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir “Match/w” (match with = faire correspondre avec) et choisissez l’échantillon qui servira de référence en pressant son pad ou en utilisant la molette TIME/VALUE.

6. Pressez [▼] pour sélectionner “x1” et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir la proportion à utiliser par rapport à l’échantillon de référence. (“x1” pour une même taille, “x1/2” pour un taille réduite de moitié et “x2” pour une taille double).

7. Pressez [ENTER/YES].

Après le traitement, le nouvel échantillon est assigné au pad choisi.

8. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Ces changements sont automatiquement sauvegardés sur le disque, même si le disque est retiré (aucune procédure de sauvegarde n’est nécessaire).

MEMO

La durée du nouvel échantillon sera la même que celle du paramètre “Length(→END)” de l’échantillon de référence (p. 57)



Aux étapes 5 et 6, si les paramètres correspondent à un traitement en dehors des limites (50.0%-100.0%), le message d’erreur “Can’t Execute” apparaît.

MEMO

Si à l’étape 4 vous choisissez “TEMPO” au lieu de “LENGTH”, les calculs sont fait de telle sorte que le nouvel échantillon ait le même tempo que l’échantillon de référence. Les paramètres “SampleTempo” (p. 56) doivent être correctement ajustés. L’étape 6 devient inutile.

Par ailleurs, à cause des imprécisions dans le calcul des tempos, il peut y avoir de légères différences de tempo.

Changer la hauteur (Pitch) d’un échantillon

La fonction Change Pitch permet de changer la hauteur d’un échantillon. Elle diffère de la fonction Vari Pitch (p.39) dans le sens où elle change la hauteur d’un seul échantillon et ne modifie pas sa longueur. Ces deux fonctions sont utilisées pour des besoins différents.



La fonction Change Pitch est une des plus longue à appliquer. De plus, la qualité des échantillons peut souffrir de ce procédé.

Créer un nouvel échantillon par un changement de hauteur

1. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [LEVEL] pour appeler l’écran “CHANGE PITCH”.

2. Sélectionnez le paramètre “Source” (échantillon source) et choisissez la valeur soit avec la molette TIME/VALUE soit en pressant directement le pad.

3. Pressez [▼] pour sélectionner “To” (pad de destination), et choisissez la valeur soit avec la molette TIME/VALUE soit en pressant directement le pad.

4. Pressez [▼] pour sélectionner “Grade” et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir la qualité du traitement parmi les 5 valeurs proposées (et détaillées page suivante).

5. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner “New Pitch” et tournez la molette TIME/VALUE pour donner la variation de hauteur en demi-tons.

6. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner “P.Fine” et tournez la molette TIME/VALUE pour préciser la variation de hauteur et centièmes de demi-tons.

7. Pressez [ENTER/YES].

Après le traitement, le nouvel échantillon est assigné au pad choisi.

8. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ces changements sont automatiquement sauvegardés sur le disque, même si le disque est retiré (aucune procédure de sauvegarde n'est nécessaire).

MEMO

A l'étape 6, "Grade" permet de choisir entre 5 niveaux de qualité. En général, plus la valeur est haute, moins l'échantillon souffre du traitement. Malgré tout, des perturbations rythmiques peuvent apparaître dans certaines phrases ; essayez de changer le réglage et choisissez le plus approprié.



Si le pad de destination accueille déjà un échantillon, un message de confirmation "Overwrite?" apparaît. Si vous acceptez de remplacer l'ancien échantillon, pressez [ENTER/YES].

MEMO

L'écran "CHANGE PITCH" peut également être appelé avec [SAMPLE/BANK] puis la sélection de "Change Pitch?" puis [ENTER/YES], mais cette méthode est moins rapide.

MEMO

Si, un clavier MIDI étant relié à l'appareil, un événement MIDI est envoyé dans la région de deux octaves centrée autour du Do 4 alors que l'écran CHANGE PITCH est affiché, vous pouvez vérifier le son, qui apparaît après changement de l'échantillon spécifié dans Source.

Stocker temporairement un échantillon en dehors des pads (Clipboard)

Il peut être pratique de stocker temporairement hors des pads un échantillon, quand vous effectuez des traitements sur plusieurs banques ou si vous voulez juste réarranger les échantillons entre les différentes banques. Dans ce cas, utilisez la fonction Clipboard (Presse-papiers). Ce presse-papiers peut ne contenir qu'un seul échantillon à la fois.



Tout échantillon situé dans le presse-papiers est perdu à la mise hors tension ; veillez à renvoyer l'échantillon vers un pad et de retirer le disque avant de mettre le SP-808EX hors tension.

Déplacer les échantillons vers d'autres pads

Transférer un échantillon d'un pad vers le presse-papiers puis du presse-papiers vers un pad permet de faire transiter rapidement un échantillon d'un pad vers un autre.

Placer les échantillons dans le presse-papiers (Clipboard)

1. Tout en appuyant le pad (allumé) que vous voulez déplacer, pressez [CLIPBOARD].

Le pad s'éteint (il ne contient plus d'échantillon) et le bouton [CLIPBOARD] s'allume.

2. Quand vous appuyez sur [CLIPBOARD], l'échantillon temporairement stocké est joué.

Si [CLIPOARD] est déjà allumé, un message de confirmation de remplacement ("Overwrite?") apparaît. Pressez [ENTER/YES] pour confirmer le remplacement ou [EXIT/NO] pour annuler



L'échantillon est joué à l'étape 2 dans un but de confirmation ; il y a un léger retard comparé à l'action sur les pads.



Quand [SHIFT] est maintenue, une copie (p. 62) est effectuée au lieu d'un déplacement.

Retourner les échantillon dans les pads

1. Tout en gardant [CLIPBOARD] appuyé, appuyez sur le pad de destination.

[CLIPBOARD] est vidé (éteint) et le pad destination est allumé.

2. Pressez sur le pad pour vérifier que le déplacement a été effectué.

Si le pad est déjà allumé, un message de confirmation de remplacement (“Overwrite?”) apparaît. Pressez [ENTER/YES] pour confirmer le remplacement ou [EXIT/NO] pour annuler.

Copier une partie d’un morceau vers un pad

En utilisant la fonction **Mark Phrase** (p. 93), vous pouvez copier les phrases des morceaux (pistes) vers les pads via le presse-papiers.

Copier des phrases marquées vers les pads

1. En suivant la procédure p. 83, marquez les phrases sur la piste.

Ne marquez qu’**une seule phrase**. Si vous en marquez plusieurs, il sera impossible de copier la phrase vers les pads.

2. Maintenez la touche [MARK ON] appuyée puis pressez [CLIPBOARD]

[MARK ON] s’éteint et [CLIPBOARD] s’allume.

3. Pressez [CLIPBOARD] pour vérifier que la phrase jouée est bien la phrase source.

4. Maintenez la touche [CLIPBOARD] appuyée puis pressez sur un pad destination.

La phrase est copiée du presse-papiers vers le pad.



A l’étape 2, si [CLIPOARD] est déjà allumé, un message de confirmation de remplacement (“Overwrite?”) apparaît. Pressez [ENTER/YES] pour confirmer le remplacement ou [EXIT/NO] pour annuler.



Les phrases dont les limites sont fixées par la fonction Region In/Out (p. 92) ne peuvent pas être copiées vers le presse-papiers de cette manière.

Supprimer les échantillons (Delete Sample)

En supprimant les échantillons inutiles, vous pouvez libérer des pads. Il y a de nombreuses façon de supprimer des échantillons.



Même si un échantillon est détruit, la durée d’enregistrement n’est pas augmentée. Pour augmenter le temps disponible, lancer la procédure de nettoyage de disque (p. 52) après la suppression des échantillons.

Supprimer un Sample en une seule manœuvre

En maintenant enfoncées les touches [SHIFT] et [SAMPLING], appuyez sur le pad correspondant au sample que vous désirez supprimer. Si vous désirez annuler cette suppression, appuyez sur [UNDO/REDO].

Supprimer avec la fonction “Delete Sample”

1. Pressez [SAMPLE/BANK] de la section EDIT.

2. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir “Delete?” et pressez [ENTER/YES].

L’échantillon qui va être supprimé apparaît (le numéro de pad).

3. Pressez un pad ou tournez la molette TIME/VALUE pour choisir l’échantillon à effacer.

4. Pressez [ENTER/YES].

L’échantillon est effacé.

5. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.



Répétez les étapes 3 et 4 pour supprimer plusieurs échantillons.

Effacer toute une banque de pads d'un coup

Effacer avec la fonction Erase Bank

1. Appuyez sur [SAMPLE/BANK] de la section EDIT pour appeler le menu.

2. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir "Erase Bank?" et pressez [ENTER/YES].

Les noms et numéros de la banque à effacer apparaissent.

3. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir la banque à effacer.

4. Pressez [ENTER/YES].

Le message de confirmation "Are You Sure?" apparaît.

5. Appuyez à nouveau sur [ENTER/YES].

Tous les échantillons de la banque sont alors effacés.

6. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

MEMO

Répétez les étapes 3 à 5 pour effacer plusieurs banques.

Faire des copies des échantillons (Copy Sample)

Vous pouvez dupliquer un échantillon vers un autre pad. C'est un moyen pratique de jouer un même échantillon de différentes manières ("GATE" ou "TRIGGER" p. 41) ou sur des régions différentes. Il y a deux façons de copier des échantillons. La première est une copie "pad à pad" en utilisant le presse-papiers, la seconde est une copie "banque à banque".

MEMO

Quand des copies sont faites en utilisant Copy Sample, la forme d'onde de l'échantillon d'origine est employée de façon optimisée, ce qui permet d'économiser la mémoire lors des copies.

Copier en utilisant le presse-papiers

Vous pouvez aussi utiliser les fonctions du presse-papiers (p. 60) pour copier les échantillon vers d'autres pads. Si vous menez l'opération en gardant la touche [SHIFT] maintenue, vous exécutez une copie au lieu d'un déplacement.

Utiliser le presse-papiers pour copier les échantillons

1. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [CLIPBOARD], puis le pad (allumé) que vous voulez copier.

[CLIPBOARD] est allumé. Il contient l'échantillon, mais cette fois, l'échantillon est toujours dans le pad (qui reste allumé).

2. Tout en maintenant la touche [CLIPBOARD], appuyez sur le pad destination.

Le presse-papiers est alors vidé (il s'éteint), et le pad de destination s'allume.

3. Vérifiez que la copie s'est bien passée en écoutant le pad.

Aux étapes 1 et 2, si le presse-papiers ou le pad destination ne sont pas vides, un message de confirmation "Overwrite?" apparaît. Pressez [ENTER/YES] pour confirmer ou [EXIT/NO] pour annuler.

MEMO

A l'étape 2, si vous maintenez la touche [SHIFT] appuyée, l'échantillon reste dans le presse-papiers après avoir été copié vers le pad.

Copier tous les échantillons d'une banque à une autre

Dupliquer les banques avec la fonction Copy Bank

1. Pressez [SAMPLE/BANK] de la section EDIT.

2. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner "Copy Bank?" et pressez [ENTER/YES].

Les noms et numéros de banques apparaissent dans "Source" (banque source) et "To" (banque destination).

3. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir les paramètres à éditer et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir les banques source et destination.

4. Pressez [ENTER/YES].

Les échantillons sont copiés.

5. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ces changements sont automatiquement sauvegardés sur le disque, même si le disque est retiré (aucune procédure de sauvegarde n'est nécessaire).

MEMO

Répétez les étapes 3 et 4 pour copier plusieurs banques.



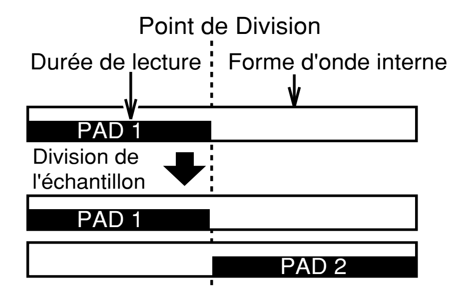
Si la banque destination contient déjà des échantillons, le message de confirmation de remplacement ("Overwrite?") apparaît à l'écran. Pressez [ENTER/YES] pour confirmer ou [EXIT/NO] pour annuler.

Distribuer un échantillon sur plusieurs pads (Divide Sample)

Après avoir échantillonné de longues phrases, il se peut que vous souhaitiez diviser l'échantillon en deux morceaux, et affecter la fin de l'échantillon à un autre pad. Cette fonction est appelée Divide Sample. C'est pratique quand, après un long échantillonnage, vous voulez couper une petite portion et l'assigner à un autre pad. Le point de division devient le point de fin (celui déterminé par le paramètre 'LENGTH(→ END)" (p. 57)) du premier échantillon.

MEMO

L'échantillon réparti sur les pads contient la forme d'onde complète avec un point de départ différent (seuls les sons sont divisés, pas les formes d'onde).



Spécifier un point de division et scinder un échantillon en deux

1. Réglez le point de fin de l'échantillon à l'endroit de séparation (p. 57).

2. Pressez [SAMPLE/BANK] de la section EDIT.

3. Pressez [▼] pour choisir "Divide?" et pressez [ENTER/YES].

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir "END POINT" pour le paramètre "Type".

5. Sélectionnez la banque et le pad de destination avec le paramètre "To" (utilisez les touches [▲], [▼], [◄], ou [►] puis ajustez les valeurs soit en appuyant les pads soit en tournant la molette TIME/VALUE)

6. Pressez [ENTER/YES].

L'échantillon est divisé.

7. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ces changements sont automatiquement sauvegardés sur le disque, même si le disque est retiré (aucune procédure de sauvegarde n'est nécessaire).



Si la destination spécifiée n’est pas libre, le message de confirmation de remplacement “Overwrite?” apparaît ; Pressez [ENTER/YES] pour confirmer ou [EXIT/NO] pour annuler.

Diviser automatiquement les échantillons sur les zones de silence

Le SP-808EX peut détecter les zones de silence dans un échantillon, y placer des bornes et découper l’échantillon automatiquement à ces endroits. A l’étape 4 ci-dessus, sélectionnez AUTO (AUTO (1.0), AUTO (0.5), AUTO (1.5), ou **AUTO** (2.0)) à la place de END-POINT puis exécutez la fonction. Les valeurs entre parenthèses (1.0, 0.5, 1.5, ou 2.0) déterminent la durée minimum en secondes que doit avoir la zone de silence pour être choisie comme zone de séparation. Par exemple, avec “AUTO (1.0)”, un silence d’une seconde ou plus est considéré comme une zone de séparation.

Dans ce cas, vous pouvez séparer les sons en fonction d'un niveau spécifié (valeur à entrer dans le champ “Threshold”).

De surcroît, en réglant “Trim” sur ON, la lecture du prochain sample commencera à partir du point où (en partant de la portion silencieuse) le niveau du signal dépasse la valeur de seuil (“Threshold”).



Dans ce cas, il n’est pas nécessaire de faire l’étape 1.

Que se passe-t-il quand “AUTO” est sélectionné ?

- Le groupe d’échantillons divisé est assigné en ordre séquentiel aux pads en commençant par celui spécifié par le paramètre “To” (Les pads contenant déjà des échantillons sont sautés).
- Si il n’y a pas assez de place, le SP-808EX vous propose d’utiliser la banque suivante (“PADs Are Full. Use Next Bank?”).

  Si vous pressez [ENTER/YES], la distribution continue sur la banque suivante.

  Si vous pressez [EXIT/NO], les parties restantes sont toutes affectées au dernier pad en un seul échantillon.

MEMO

Si vous voulez que les parties de l’échantillon soient rangées de manière ordonnée dans la banque, choisissez le pad [1]. Videz éventuellement la banque avec la fonction Erase Bank (p. 62).

Presser une touche pour marquer les divisions

Diviser là où la touche est pressée

1. Pressez [SAMPLE/BANK] de la section EDIT.
2. Pressez [▼] pour choisir “Divide?” et pressez [ENTER/YES].
3. Tournez la molette TIME/VALUE et choisissez “MANUAL” pour le paramètre “Type”.
4. Sélectionnez la banque et le pad de destination avec le paramètre “To” (utilisez les touches [▲], [▼], [◄] ou [►] puis ajustez les valeurs soit en frappant les pads soit en tournant la molette TIME/VALUE).
5. Pressez [ENTER/YES]. L’échantillon commence à se lire.
6. Pressez [ENTER/YES] à chaque fois que vous voulez donner un point de division.

A chaque fois que vous pressez la touche, la fonction de division est exécutée.

7. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

MEMO

Après l’étape 6, l’échantillon de base divisé est reconstruit dans un échantillon nouvellement créé. Si vous voulez continuer le processus de division, répétez les étapes 5 et 6.



Si la destination spécifiée n’est pas libre, le message de confirmation de remplacement “Overwrite?” apparaît. Pressez [ENTER/YES] pour confirmer ou [EXIT/NO] pour annuler.

Inverser un échantillon (Create Reversal)

Cette fonction permet de créer un échantillon qui sonne comme si l'échantillon était joué à l'envers sur un magnétophone à bande. La forme d'onde du point de départ au point de fin est lue à l'envers (du point de fin au point de départ) et l'échantillon créé est assigné à un pad différent.

Créer un échantillon inversé

1. Pressez [SAMPLE/BANK] de la section EDIT.
2. Pressez [▲] ou[▼] pour sélectionner "Create Reversal?" et pressez [ENTER/YES].
3. Vérifiez que le paramètre "Source" est sélectionné.
4. Pressez un pad ou bien tournez la molette TIME/VALUE pour choisir une banque et un pad comme source.
5. Sélectionnez "To" (destination) et pressez un pad ou tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner un pad dans une banque.
6. Pressez [ENTER/YES].

La fonction est exécutée.

7. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.
8. Pressez le pad destination pour vérifier le résultat.



Si la destination spécifiée n'est pas libre, le message de confirmation de remplacement "Overwrite?" apparaît. Pressez [ENTER/YES] pour confirmer ou [EXIT/NO] pour annuler.



Les paramètres Pad Play et le point de bouclage seront les mêmes dans l'échantillon créé. Cependant, le point de bouclage sera ignoré.

Obtention d'un niveau aussi élevé que possible (fonction Normalize)

La fonction de normalisation (Normalize) permet de monter le niveau de tout un échantillon à une valeur aussi élevée que possible, sans dépasser un niveau maximal prédéterminé.

1. Appuyez sur EDIT [SAMPLE/BANK].
2. Appuyez ensuite sur [▲] ou[▼] pour sélectionner "Normalize?", puis appuyez sur [ENTER/YES].
3. Vérifiez que "Source" (le sample source) est sélectionné.
4. Au choix, appuyez sur un pad ou tournez la molette VALUE/TIME pour sélectionner les numéros de la banque du pad source et de l'échantillon source.
5. Sélectionnez "To" (l'échantillon source), puis appuyez sur un pad ou tournez la molette VALUE/TIME afin de sélectionner les numéros de la banque de pads et de l'échantillon destination.
6. Appuyez sur [ENTER/YES].

La fonction Create Reversal est alors exécutée.

7. Appuyez sur [PLAY] pour retourner aux écrans de base.
8. Appuyez sur le pad destination pour confirmer les résultats.

Annuler la dernière opération (Undo)

Toutes les fonctions d’édition et de traitement présentées dans ce chapitre peuvent être annulées **pour rétablir l’état d’avant leur exécution à condition qu’aucune autre opération n’ait été effectuée**. Cette opération est appelée “Undo”. A chaque fois qu’une opération annulable est exécutée, la touche [UNDO/REDO] s’allume. Si elle est appuyée, la dernière opération est annulée.

MEMO

Si vous changez d’avis après une annulation, vous pouvez revenir en arrière en appuyant à nouveau sur [UNDO/REDO].



Les réglages fait dans la section “Set Sample Param?” de l’écran appelé par [SAMPLE/BANK] ne peuvent être annulés. Il en est de même pour les fonctions Quick Edit ([TRIM] et [LEVEL]).

[UNDO/REDO] clignote quand une étape peut être annulée.

Chapitre 5 Arranger les échantillons (Phrases) pour créer des Morceaux

Lorsque les échantillons des pads (phrases et effets sonores) sont joués dans un ordre séquentiel, ils peuvent devenir des morceaux. Les sons arrangés de manière séquentielle s'appellent des morceaux. Diverses méthodes peuvent être utilisées pour créer des morceaux, comme le décrit ce chapitre et le suivant.



Pour enregistrer les morceaux que vous créez, ainsi que leurs données, sur le disque, utilisez la procédure de sauvegarde avant de couper l'alimentation.



Les réglages de console, les patches d'effet et les autres données sont également sauvegardes avec le morceau.



Lorsque vous créez un morceau en utilisant les échantillons enregistrés et pilotés par les pads, les sons composant le morceau et les échantillons d'origine ne sont pas en rapport direct les uns les autres. Ce qui veut dire que si les échantillons des pads sont effacés, ces sons utilisés dans le morceau ne sont pas perdus pour autant.

Qu'est-ce qu'une piste ?

Comme avec des magnétophones multipistes du commerce, le SP-808EX utilise des **pistes** sur lesquelles des sons peuvent être arrangés, enregistrés et joués de manière séquentielle. Les pistes sont comme les voies d'une route. Prenons par exemple un magnétophone à quatre pistes. Vous pouvez jouer quatre sons mono dessus. Le SP-808EX dispose de **quatre pistes stéréo**, vous permettant de jouer simultanément quatre sons stéréo (ou mono, si vous le désirez).

Vous pouvez librement éditer (p. 92, 97), ajouter des effets (p. 30, 103) et fusionner (p. 88) les sons des pistes, rendant le processus de remix très simple.



Vous ne pouvez pas superposer plusieurs sons, ni jouer deux sons différents sur la même piste (que ce soit en stéréo ou en mono). De plus, lorsque vous appuyez sur un pad pendant la lecture d'un morceau, vous devez d'abord couper une des pistes (appuyer sur [STATUS] de cette piste pour éteindre son témoin) pour demeurer dans la limite polyphonique.



Les sons des pistes peuvent inclure des "SFX" (effets spéciaux), de la narration ou tout autre son qui n'est pas une phrase musicale. Cependant, afin de les distinguer des sons des pads (appelés échantillons), les sons des pistes seront nommés phrases.

Le concept de Mesures, Battements et Tics

Certains appareils d'enregistrement numérique utilisés pour produire des bandes-son contrôlent la position du morceau en heures/minutes/secondes/frames, tout comme les appareils vidéo professionnels (une frame représente entre 1/30 et 1/24 de seconde). Cependant, le SP-808EX utilise la **mesure (MEAS), le battement (BEAT) et le tic (TICK)** comme unités de référence pour la position du morceau (**le tic, 1/96 de battement**, est la plus petite unité d'un morceau sur le SP-808EX). Ainsi, les morceaux du SP-808EX sont basés sur le concept de tempo, et en changeant le tempo de morceaux contenant plusieurs phrases, les intervalles entre le début d'une phrase et le début de la suivante sont allongés ou raccourcis. Le tempo global d'un morceau est changé dans l'écran "BPM TUNE" (maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [VARI PITCH]). L'information de changement de tempo peut également être écrite au début de chaque mesure dans l'écran Tempo Map (p. 79).

Note Technique

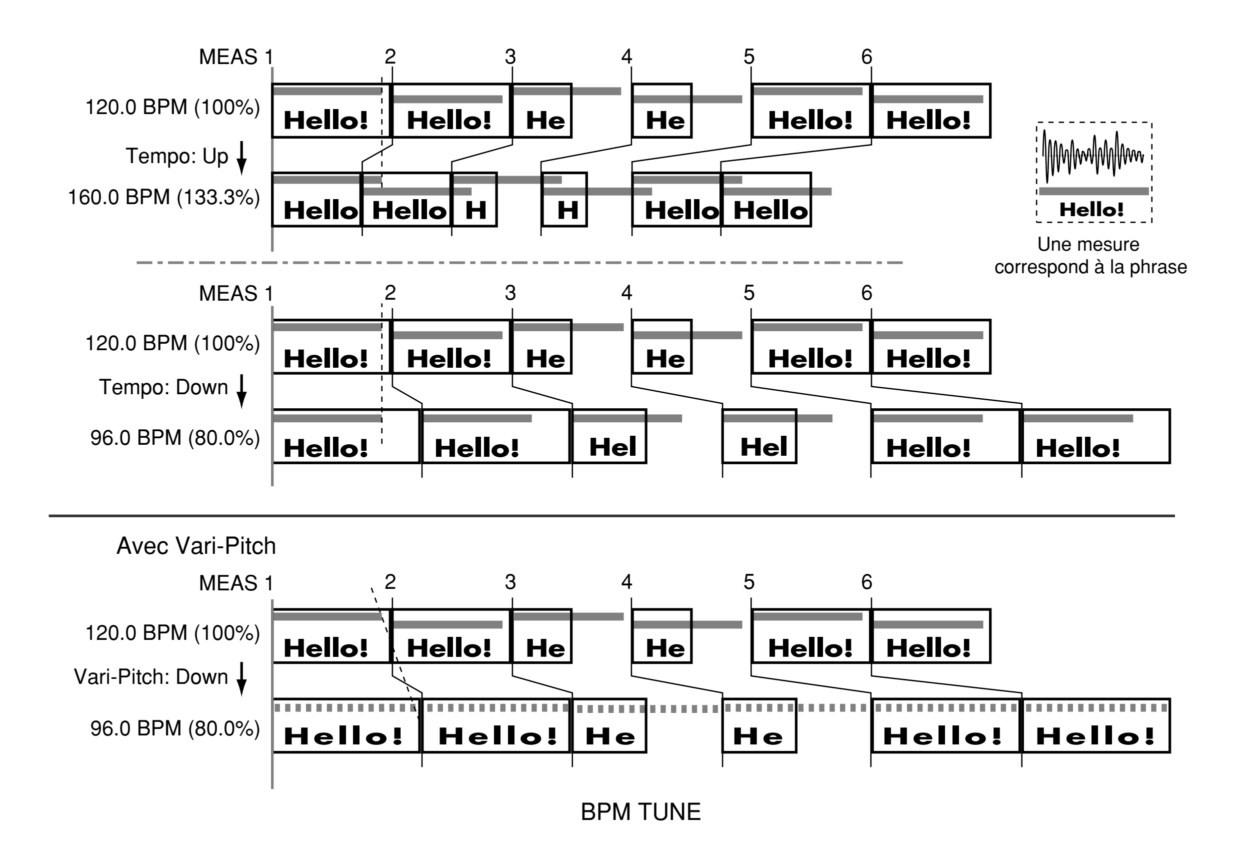
Lorsque cela s'avère nécessaire, par exemple pour la synchronisation avec une image à l'écran, l'indication "MEAS/BEAT/TICK" en haut de l'écran peut être affichée en Heure/Minute/Seconde/Frame (p. 36). Mais, ceci sert simplement de référence. Même si vous utilisez ces indications, la durée sera représentée en mesures, battements et tics pendant l'édition du morceau.

Relation entre morceaux et phrases

Le tempo du morceau peut être changé dans l'écran BPM TUNE (p. 78) ou Tempo Map (p. 79). Lorsque le tempo est ralenti, l'intervalle pendant lequel le son est audible est prolongé. Au contraire, augmenter le tempo raccourcit cet intervalle. Mais, dans les deux cas, **vous ne pouvez pas modifier le tempo de lecture des phrases elles-même (le tempo choisi au moment où la phrase a été enregistrée)**.

Pour modifier le tempo d'une phrase afin qu'il corresponde au tempo du morceau, étirez ou compressez la durée de l'échantillon du pad (fonction Stretch, → p. 58), et replacez-le sur la piste. Par contre, si la modification de la hauteur de la phrase n'est pas un probl§ème, vous pouvez utiliser la fonction Vari-Pitch (p. 45) pour ajuster le tempo du morceau entier.

Arranger les échantillons (Phrases) pour créer des morceaux



Les phrases d'un morceaux (ou d'une piste) s'enregistrent de la manière suivante

Jouez l'échantillon sélectionné pour l'enregistrement :

1. Mesure, battement et tic à partir desquels le changement doit débuter.

2. Commencez à partir de la position ✻✻✻✻ unités depuis le début de l'échantillon ; et continuez…

3. Pendant ○ ○ battements et ○ ○ tics, puis fermez (Mute) l'échantillon.

Les données des étapes 1 à 3 règlent la phrase représentée par le rectangle affiché dans l'écran PLAYLIST.

En fonction du déroulement de l'enregistrement, les données des points 1 et 3 sont réglés.

Lorsque vous enregistrez des phrases dans un morceau en utilisant les pads, le point de départ de l'échantillon sera relatif à la position programmée en 2. Cette valeur peut être modifiée avec la fonction Adjust Timing (p. 97).



En fonction du temps réel d'échantillonnage et d'autres facteurs, la durée de l'échantillon sur le disque est déterminée. Même si la durée de lecture apparente de 3 est étendue, le son s'arrête à la fin du point d'édition, avant le point de fin déterminé en 3. Ainsi, **le son peut s'arrêter même lorsqu'une phrase apparente (le rectangle) est indiquée dans l'écran Play List**.

Créer de nouveaux morceaux

Préparez un nouveau morceau sur le disque pour l'enregistrement de nouvelles phrases. Pour créer un nouveau morceau, utilisez la fonction Create New Song.

Créer et nommer un nouveau morceau

Le SP-808EX peut enregistrer jusqu'à 64 morceaux sur un disque ZIP. Vous pouvez donner à chaque morceau un nom contenant 12 caractères au plus.

MEMO

Les morceaux sont référencés de 1 à 64. Un nouveau morceau reçoit automatiquement le nombre le plus bas non encore attribué. Il n'est pas nécessaire d'assigner le numéro du nouveau morceau.

Création d'un nouveau morceau et sélection du nom

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].
2. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner "Create New Song ?" et appuyez sur [ENTER/YES].

Un numéro de morceau disponible est automatiquement sélectionnée, et le nom temporaire "New Song xx" (xx étant le numéro du morceau) apparaît à l'écran.

```
CREATE NEW SONG
  No.03
  Name [New Song  03]
▼
```

3. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour déplacer le curseur et faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner le nom du morceau.
4. Appuyez sur [ENTER/YES]. Le message "Save Current Song ? (Overwrite Only)" apparaît à l'écran.
5. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [ENTER/YES]. Sinon, appuyez sur [EXIT/NO].

Si vous appuyez sur [ENTER/YES], après avoir sauvegardé le morceau en cours, celui-ci est rouvert en tant que nouveau morceau. Si vous appuyez sur [EXIT/NO], un nouveau morceau est créé sans sauvegarder le précédent.

MEMO

Appuyez sur [PLAY] pour annuler cette procédure et revenir aux écrans de base.

Utiliser les pads pour entrer des caractères

Vous pouvez utiliser les pads pour entrer des caractères lorsque vous sélectionnez le nom du morceau dans l'étape 3 (dès lors, elles ne fonctionnent plus comme des pads utilisables pour jouer des sons).

Appuyez sur [▼] ou [▲] pour déplacer le curseur, puis sur les pads pour sélectionner les caractères. Par exemple, lorsque le pad [2] (D, E, F) est appuyé, le caractère indiqué à l'écran change successivement "2→d→e→f→2→d→e..."

[13] (CAPS): Appuyer dessus pour allumer ou éteindre le témoin du pad ; s'il est allumé, les lettres sont écrites en majuscules.

[14] (INS) : Appuyer sur ce pad insère un espace au niveau du curseur, décalant les caractères suivants d'une case vers la droite.

[15] (DEL) : Appuyer sur ce pad supprime le caractère sélectionné décalant les caractères restant d'une case vers la gauche.

[16] (BS) : Appuyer sur ce pad supprime le caractère précédant le curseur, et déplace celui-ci d'un cran à gauche

NOTE

Les nouveaux morceaux sont créés avec un tempo de 120.00 BPM (Battements Par Minute) et une signature rythmique de 4/4. Si vous désirez modifier ces réglages, utilisez la procédure suivante ou changez-les dans l'écran Tempo Map (p. 79).

Réglage des barres de mesure convenant à l'échantillon

Normalement, les phrases durant une ou deux mesures sont échantillonnées vers les pads, et les morceaux sont créés à partir de ces sons. Le réglages des barres de mesure et du tempo pour se conformer aux échantillons déjà enregistrés rend le processus d'édition plus souple. Lorsque vous créez un nouveau morceau (voir section précédente), utilisez la procédure suivante pour régler les barres de mesure en fonction du rythme spécifié, afin que le tempo soit automatiquement ajusté pour correspondre à celui des échantillons source.



Cette option ne fonctionne pas correctement si le nombre de battements de l'échantillon n'est pas spécifié. Pour calculer le tempo de l'échantillon correctement, utilisez la procédure décrite p. 56 pour spécifier le nombre de battements.

Création d’un morceau avec des barres de mesure et un tempo qui se conforment à un échantillon

1. Créez et nommez le morceau en utilisant les étapes 1-3 de la section précédente “Création d’un morceau et sélection du nom”.

2. Appuyez sur [◄].

Des paramètres de réglage autres que le nom du morceau apparaissent.



3. Appuyez sur [▲], [▼], [◄], ou [►] pour sélectionner “T-Sign” (signature rythmique) et faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner le rythme.

4. Sélectionnez également “BASE” (spécification du tempo pour l’échantillon de référence). (“BNK- PAD-” est d’abord affiché, suivi du tempo de 120.00 BPM).

5. Appuyez sur les pads ou faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner l’échantillon (le tempo calculé à partir de cet échantillon est alors réglé).

6. Appuyez sur [ENTER/YES].

7. “Save Current Song ?(Overwrite Only)” apparaît.

8. Si vous désirez sauvegarder le morceau précédent, appuyez sur [ENTER/YES]. Sinon, appuyez sur [EXIT/ NO].

Si vous appuyez sur [ENTER/YES], après avoir sauvegardé le morceau en cours, celui-ci est rouvert en tant que nouveau morceau. Si vous appuyez sur [EXIT/ NO], un nouveau morceau est créé sans sauvegarder le précédent.

MEMO

A l’étape 4, au lieu de spécifier un échantillon, vous pouvez également faire tourner la molette VALUE/TIME pour entrer directement le “BPM” (tempo) et continuer la création du morceau.

Création d’un morceau contenant déjà un échantillon de référence

En spécifiant un échantillon dans l’étape 5 de la “Création d’un morceau avec des barres de mesure et un tempo qui se conforment à un échantillon”, vous pouvez créer un nouveau morceau utilisant toutes les données enregistrées dans l’échantillon, du début à la fin.

Création d’un morceau à partir d’un échantillon enregistré sur la piste A

1. Effectuez les étapes 1 à 5 de la “Création d’un morceau avec des barres de mesure et un tempo qui se conforment à un échantillon”.

2. Appuyez sur [▼] pour sélectionner “Track A”.

3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour faire apparaître “GUIDE” (sélection de l’échantillon Guide).

Initialement, ceci contient “EMPTY” (pas d’échantillon Guide sélectionné).

4. Sélectionnez “End M” (pour le numéro de la dernière mesure), et faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionnez la dernière mesure à laquelle le Guide sera collé.

5. Effectuez les étapes 6 et 7 de la “Création d’un morceau avec des barres de mesure et un tempo qui se conforment à un échantillon”.

Enregistrer le morceau joué sur les pads (enregistrement d’événements en temps réel)

Départ d’enregistrement avec décompte

A présent, essayons d’enregistrer des phrases en appuyant sur les pads sur la piste du nouveau morceau créé dans l’opération de la p. 69.

MEMO

L’enregistrement temps réel du jeu sur les pads, appelé événements, s’effectue sur les pistes en tant que **moments auxquels les pads sont enfoncés et relâchés**. Comme les sons eux-mêmes ne sont pas enregistrés sur une quelconque piste, aucun temps d’enregistrement restant n’est indiqué. De plus, vous n’avez pas besoin de régler les niveaux d’enregistrement. Cependant, vous ne pouvez pas appliquer d’effets, ni utilisez l’égaliseur, et vous ne pouvez pas non plus enregistrer les sons de plusieurs pads sur la même piste. Dans ce cas, vous devez utiliser l’Enregistrement Audio (p. 82) pour enregistrer ces sons sur des pistes.

Enregistrement d’événements pads en temps réel

Lorsque vous faites appel à l’enregistrement d’événements en temps réel pour la première fois

1. Appuyez sur [⏮] et vérifiez que “SONG POSITION” indique bien “001-01-00”.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [▶] (PLAYBACK).

La fonction Enregistrement d’événements en temps réel est appelée. Au même moment, [●] commence à clignoter, et le son du métronome commence à jouer. L’affichage de l’écran passe à “EVENT REC (REALTIME)”.



3. Vérifiez que “Quantize” est sur Off, et que “Start/w” (démarrer avec) est sur Cnt2M (COUNT IN 2 ; voir plus loin).
4. Appuyez sur [STATUS] jusqu’à ce que la lumière rouge clignote.
5. Appuyez sur [▶] (PLAYBACK).

Après les 2 mesures de décompte du métronome, l’enregistrement commence ([STATUS] et [●] en rouge clignotant s’allument en continu, et les écrans de base réapparaissent.

6. Appuyez sur un pad pour jouer l’échantillon en suivant le rythme du métronome et l’affichage “SONG POSITION”.
7. Appuyez sur [■] pour arrêter l’enregistrement, puis appuyez sur [⏮] pour revenir au début du morceau.
8. Appuyez sur [▶] (PLAYBACK) pour lire l’enregistrement de l’événement ; le son joué à l’étape 6 est reproduit.



Vous ne pouvez sélectionner qu’une piste cible à l’étape 4. Pour sélectionner une autre piste à enregistrer, appuyez d’abord sur la touche [STATUS] rouge clignotant, puis sélectionnez une autre piste.

Lorsque l’enregistrement précédent était déjà de type “Evénement en temps réel”

L’enregistrement d’événements en temps réel étant déjà sélectionné, **à l’étape 2,[●] se met à clignoter** et le métronome commence à jouer (l’affichage ne change pas pour l’écran “EVENT REC (REALTIME)”). Dans ce cas, si la piste d’enregistrement est spécifiée (étape 3) et que vous appuyez sur [▶] (PLAYBACK), l’enregistrement débute en fonction des réglages effectués précédemment dans l’écran “EVENT REC REALTIME”. Pendant l’enregistrement (ou en mode attente), pour revenir à l’écran “EVENT REC (REALTIME) et modifier les réglages de cet écran, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [▶] (PLAYBACK)

MEMO

Au lieu de revenir au début du morceau dans l’étape 1, vous pouvez sélectionner une autre position et commencer à enregistrer à partir de là.



Lorsque vous enregistrez sur une piste qui contient déjà des données, appuyez sur les pads remplace les données précédemment enregistrées, qui sont alors perdues.

MEMO

En maintenant enfoncé un pad réglé pour jouer en boucle, l’échantillon est enregistré en boucle (bien qu’il soit toujours considéré comme une seule phrase sur la piste). De plus, les changements du son de l’échantillon venant des réglages “GATE”, “TRIGGER” et “DRUM” (p. 41) sont également enregistrés sur la piste tout comme ils sont joués.



Lorsque vous enregistrez en ignorant les barres de mesure et le tempo du morceau, ou que le métronome s’avère inutile pendant l’enregistrement, vous pouvez l’arrêter en maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur [⏮] (le décompte du métronome est coupé).

Pour changer le nombre de mesures du décompte initial

A l'étape 3, appuyez sur [▲] pour sélectionner "Start/w" et faites tourner la molette VALUE/TIME pour modifier la valeur de la manière suivante :

"[▶] (PLAYBACK)":

Lorsque vous appuyez sur [▶] (PLAY BACK) l'enregistrement commence aussitôt.

"Cnt1M"(décompte d'une mesure):

L'enregistrement commence après avoir compté une mesure.

"Cnt2M"(décompte de deux mesures):

L'enregistrement commence après avoir compté deux mesures.

Commencer à enregistrer dès qu'un pad est enfoncé en mode Attente

A l'étape 4, remplacez "Start/w" par [PAD]. L'enregistrement commence dès qu'un pad est enfoncé.

Pour revenir à l'état précédent...

Juste après avoir enregistré, si le résultat que vous venez d'écouter ne vous plaît pas, vous pouvez utiliser [UNDO/REDO] pour revenir à l'état précédent.

Pour enregistrer tout en écoutant les sons d'une autre piste

Vous pouvez écouter les sons d'une piste déjà enregistrée tout en utilisant les pads pour enregistrer une autre piste. Poussez le fader de la piste déjà enregistrée ([STATUS] est vert), puis effectuez votre enregistrement en temps réel tout en écoutant le son de l'autre piste.

Si vous désirez adapter la durée et le tempo de l'échantillon à la phrase enregistrée précédemment, utilisez la fonction Stretch (p. 58) avant de commencer à enregistrer.

MEMO

Si vous essayez d'appuyer simultanément sur plusieurs pads, et qu'un pad est enfoncé ne serait-ce qu'un bref instant après, le son de l'échantillon du premier pad s'arrête, et est remplacé par celui du pad enfoncé en dernier. Lorsque vous enregistrez plusieurs pads sur une piste afin de superposer leurs sons (jusqu'à concurrence de trois), comme dans la section précédente, utilisez la fonction Audio Recording (p. 82).



Lorsqu'une piste ne contient aucune phrase, [STATUS] ne s'allumera pas en vert, même lorsque vous appuyez dessus. De plus, dans l'enregistrement d'événements, par opposition à l'enregistrement audio de pistes, vous ne pouvez pas désigner de pistes autre que celle en cours d'enregistrement comme source de fusion (allumée en orange).

Si "Drive Too Busy" apparaît

A l'étape 6 de l'enregistrement d'événements en temps réel (section précédente), si les intervalles entre les pressions sur les pads sont trop courts, il se peut que vous n'entendiez pas les sons. Dans ce cas, le message d'avertissement "Drive Too Busy" apparaît à l'écran pendant la lecture. Ceci se produit lorsque le flux de données dépasse la vitesse de lecture des données sur le disque ZIP. La valeur approchée de l'intervalle minimal de pression sur les pads pour accéder aux données est de l'ordre de 0,3 secondes. Cependant, en fonction de conditions telles que la sélection de phrases séquentielles sur la même piste, ou l'écriture sur le disque, cette valeur peut varier énormément.

Si cela se produit, utilisez la procédure suivante pour modifier la méthode d'enregistrement afin d'éliminer les problèmes de lecture de ces sons.

- En mode d'Enregistrement Audio (p. 82) pour enregistrer sur les pistes, les sons joués sont enregistrés lorsque vous appuyez sur les pads.
- En mode Enregistrement d'événements pas à pas (p. 75), il faut enregistrer avec le paramètre New Phrase réglé sur "SINGLE".

Avec la méthode ci-dessus, les multiples phrases désignées par les pads sont enregistrées sous la forme d'une seule phrase collective. Lorsque vous consultez la PLAYLIST, les parties que vous avez enregistrées sont affichées dans une seule case continue, ce qui signifie que vous jouez les sons de la manière voulue.



Dans ces deux cas, le temps d'enregistrement de la longueur totale des phrases est utilisé.

Enregistrement en corrigeant les décalages de timing (Quantize)

La plus petite division temporelle lors de l'enregistrement d'événements est 1/96 de battement. Ainsi, lors de l'enregistrement d'événements en temps réel, il peut être très difficile de jouer bien en rythme les mesures à quatre ou huit temps, par exemple. La fonction Quantize, qui corrige les décalages lors du processus d'enregistrement, convient parfaitement à ce genre de situation.

Enregistrement avec Quantize

1. Pressez [SHIFT] et appuyez sur [▶] (PLAYBACK).
2. Appuyez sur [STATUS] de la piste à enregistrer jusqu'à ce que la lumière rouge clignote.
3. Appuyez sur [▲] pour sélectionner "Start/w" et faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner la méthode de démarrage (p. 72).

4. Pressez [▼] ou [▲] pour sélectionner “Quantize” et faites tourner la molette VALUE/TIME pour choisir la précision à laquelle vous souhaitez corriger les erreurs de timing.

Réglez Quantize de manière à replacer les décalages sur la note la plus proche. De cette manière, le timing des sons joués correspond aux barres de mesure et à chaque temps.

“MEAS”:	au début de chaque mesure
“ 𝅗𝅥 ”:	Mesure divisée en 192 tics pour la correction
“ ♩ ”:	Mesure divisée en 96 tics pour la correction
“ ♩3 ”:	Mesure divisée en 64 tics pour la correction
“ ♪ ”:	Mesure divisée en 48 tics pour la correction
“ ♪3 ”:	Mesure divisée en32 tics pour la correction
“ 𝅘𝅥𝅯 ”:	Mesure divisée en 24 tics pour la correction
“ 𝅘𝅥𝅯3 ”:	Mesure divisée en 16 tics pour la correction
“OFF”:	enregistré de la manière jouée sur les pads, sans correction

5. Appuyez sur [▶] (PLAYBACK).

L’enregistrement débute en fonction du réglage de l’étape 3. Appuyez à présent sur les pads pour jouer leur son (ceci vous ramène également à l’écran de base).

6. Appuyez sur [■] pour arrêter l’enregistrement.

En enregistrement en temps réel, lorsque des échantillons durent une mesure, et que Quantize est réglé sur “MEAS”, vous pouvez enregistrer rapidement et systématiquement des phrases.



Quantize ne s’applique pas au moment où vous relâchez les pads.



Lorsque vous utilisez Quantize, plusieurs sons peuvent être envoyés simultanément à la piste lorsque vous appuyez sur les pads. Dans ce cas, seul le dernier pad est pris en compte, et seul le son de ce pad est enregistré.

Réenregistrement d’un segment spécifique (Punch-In et Punch-out)

Pendant la lecture, vous pouvez entrer et sortie du mode d’enregistrement selon des segments sélectionnés. Ceci s’appelle le Punch-in et le Punch-Out. C’est très pratique lorsque vous désirez effacer des erreurs situées sur une même partie.

Enregistrement en temps réel avec Punch-In et Punch-Out

Si vous travaillez déjà en enregistrement temps réel, commencez directement la procédure suivante à l’étape 3.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [▶] (PLAYBACK).

[●] clignote, et l’écran affiche “EVENT REC (REALTIME)” (réglez “Start/w” sur [▶] (PLAYBACK), et sélectionnez la fonction Quantize si nécessaire).

2. Appuyez sur [■] pour quitter le mode attente d’enregistrement.

3. Appuyez sur [STATUS] de la piste à enregistrer jusqu’à ce que le témoin rouge clignote.

4. Appuyez sur [▶] (PLAYBACK) à une position du morceau précédant de peu celle à réenregistrer.

Avec [STATUS] toujours clignotant après l’étape 3, déclenchez la lecture du morceau.

5. Pressez [●] à l’instant où vous voulez enregistrer.

L’enregistrement commence, [STATUS] et [●] passent tous les deux du clignotement à un éclairage continu.

6. Les échantillons sont enregistrés lorsque vous appuyez sur leurs pads.

7. Appuyez sur [■] pour arrêter l’enregistrement.

MEMO

Lorsque vous appuyez sur [●] pendant l’enregistrement (étapes 5-7), vous passez alternativement de la fonction Punch In à la fonction Punch Out.

Utilisation d’une pédale pour le Punch In/Out

Vous pouvez appuyer sur une pédale à la place de [●] pour utiliser le Punch-In/Out. Connectez une pédale (par exemple la DP-2) à la prise FOOT SWITCH du panneau arrière, et assignez-lui la fonction Punch-In/Out en utilisant la procédure suivante.

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] et [ENTER/YES], dans cet ordre.

2. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner le paramètre “FSW Func”.

3. Faites tourner la molette VALUE/TIME jusqu’à ce que “PUNCH I/O” apparaisse.

4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

NOTE

Lorsque vous effectuez des Punch-In/Out de manière répétée sur un même segment du morceau, des décalages de rythme à chaque utilisation du Punch-In/Out peuvent produire plusieurs très courtes phrases insérées aux points de Punch-In et de Punch-Out. Dans ce cas, il se peut que l’avertissement “Drive Too Busy” (p. 72) apparaisse, et que le son de ces courtes phrases ne soit pas joué. Lorsque vous désirez effectuer plusieurs fois un Punch-In/Out sur une même section, utiliser la fonction Auto Punch-In/Out

(section suivante), qui vous permet de préciser la position exacte des Punch-In/Out, évitant ainsi ce problème.

Punch-In/Out automatique à des points spécifiques

Sur le SP-808EX, vous pouvez passer automatiquement en mode enregistrement sur un segment défini par deux points spécifiés par la fonction Locateur (p. 37), vous permettant d'effectuer automatiquement le Punch-In/Out.

Utilisation de l'Auto Punch-In/Out

Pour commencer, mémorisez les deux locateurs déterminant les points de début et de fin de l'enregistrement (p. 37).

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [▶] (PLAYBACK).

[●] clignote, et l'écran affiche "EVENT REC (REALTIME)" (réglez "Start/w" sur [▶] (PLAYBACK) puis sélectionnez la fonction Quantize si nécessaire).

2. Appuyez sur [◄] ou [►] pour sélectionner "Auto-Punch", et faites tourner la molette VALUE/TIME pour le régler sur "ON".

3. Des nombres "[-]–[-]" apparaissent en bas de l'écran.

Ces nombres indiquent le numéro de registre du locateur. Le numéro de gauche indique le point de Punch-In (début de l'enregistrement) et celui de droite le point de Punch-Out (fin de l'enregistrement).

4. Appuyez sur [◄] ou [►] et faites tourner la molette VALUE/TIME pour régler ces valeurs.

Seul le numéro du locateur pour mémoriser la position est sélectionné.

5. Lorsque vous effectuez un enregistrement, tout comme lors d'un enregistrement d'événements en temps réel (p. 71), Auto Punch-In/Out vous permet de n'enregistrer que dans le segment spécifié à l'étape 4.

Ecoute du son durant le Punch-In et le Punch-Out

Vous pouvez écouter les sons enregistrés entre le Punch-In et le Punch-Out.

Dans l'intervalle précédant le Punch-In (et suivant le Punch-Out), vous pouvez écouter les sons "déjà enregistrés sur les pistes" et "produits par les pads". (Ceci n'est possible qu'en enregistrement en temps réel.)

Cependant, vous ne pouvez produire de sons en appuyant sur les pads simultanément, lorsque les pistes non spécifiées pour l'enregistrement sont toutes en mode lecture ([STATUS] vert ou orange). Dans ce cas, vous pouvez sélectionner les réglages Monitor avant le Punch-In (ou après le Punch-Out) en modifiant l'écoute dans les réglages système.

SOURCE : Ce réglage vous permet d'entendre les sons des pads.

TRACK : Ce réglage vous permet d'entendre les sons des phrases déjà enregistrées sur les pistes.

Changement du circuit Monitor avant (après) le Punch-In (Out)

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis sur [ENTER/YES].

2. Appuyez sur [◄] ou [►] pour sélectionner "Mon(Pre-Punch)" et faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner "SOURCE" ou "TRACK" (voir ci-dessus).

3. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



Ce changement peut se faire en maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur [SYSTEM/DISK]



Lorsque vous effectuez manuellement le Punch-Out, il y a un court laps de temps entre le Punch-Out et le moment où le son de la piste recommence à jouer.

Déclenchement et arrêt du métronome

Le métronome joue automatiquement pendant l'enregistrement d'événements en temps réel, et s'arrête automatiquement avec l'enregistrement. **Si vous ne voulez pas l'entendre pendant l'enregistrement, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [⏮].** "MetronomeOFF" apparaît à l'écran, et le métronome est coupé pendant l'enregistrement. Pour réactiver le métronome, effectuez la même manipulation.

Pour que le métronome soit toujours audible

Vous pouvez sélectionner l'un des deux modes de fonctionnement suivant pour le métronome.

"REC" : Le métronome ne joue que pendant la période enregistrement en temps réel.

"ALWAYS" : Le métronome joue continuellement, que le morceau soit en lecture, en enregistrement ou arrêté.

Utilisez la procédure suivante pour passer le réglage du métronome en "ALWAYS". Vous pouvez couper/activer manuellement le métronome en maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur [⏮] comme ci-dessus.

Jeu continu du métronome

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Sélectionnez "Set System Param ?" et appuyez sur [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner "Metro.", et faites tourner la molette VALUE/TIME pour passer de "INT(REC)" à "INT(ALWAYS")".
4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

Dans l'étape 3 de la procédure, vous pouvez également sélectionner "MIDI(REC)" ou "MIDI(ALWAYS)". Sélectionnez-en un si vous utilisez une source MIDI externe pour le métronome (p. 185).



Le métronome peut aussi jouer si vous **réglez le nombre de battements de l'échantillon** (en indiquant son tempo, p. 56), qui n'a aucun rapport avec les réglages ci-dessus (lorsque "note" et "number of notes" de cet écran sont sélectionnés et surlignés).

Dans ce cas, vous pouvez toujours allumer ou éteindre le métronome en maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur [⏮].

Réglage du volume du métronome

Le son du métronome est émis par la sortie MASTER OUT. Cependant, le volume du métronome ne change pas, même lorsque le fader Master est au minimum. Utilisez la procédure suivante pour modifier le volume du métronome.

Changer le volume du métronome

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Sélectionnez "Set System Param ?" et appuyez sur [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner "MetroLevel" et faites tourner la molette VALUE/TIME pour modifier régler le volume (entre 0 et 100).
4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

Enregistrement en appuyant un à un sur les pads (enregistrement pas à pas)

Sur le SP-808EX, lorsqu'un morceau est arrêté, vous pouvez enregistrer des phrases sur les pistes en appuyant sur les pads, comme lorsque vous entrez des caractères dans un traitement de texte. Ceci s'appelle Enregistrement d'Evénement pas à pas (ou simplement "**enregistrement pas à pas**"). Par exemple, lorsque vous appuyez sur [1], [1], [1] et [3], la phrase jouée (trois fois [1] et une fois [3]) est enregistrée dans un intervalle préréglé (un pas). La durée du pas est basée sur la durée des mesures du morceau.

En enregistrement pas à pas, les touches ont les fonction suivantes.

Pad [1]-[16] :

Appuyer sur ces pads enregistre les échantillons, et avance la position du morceau d'un pas.

[▶] (PLAYBACK):

Maintient la phrase du pas précédent jusqu'au pas en cours (Liaison).

[▶▶]:

Enregistre une pause d'un pas, et fait avancer la position du morceau d'un pas.

[⏮]:

Revient au pas précédent.

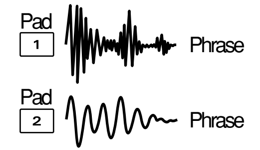
Si vous vous perdez dans les fonctions des touches pendant l'enregistrement

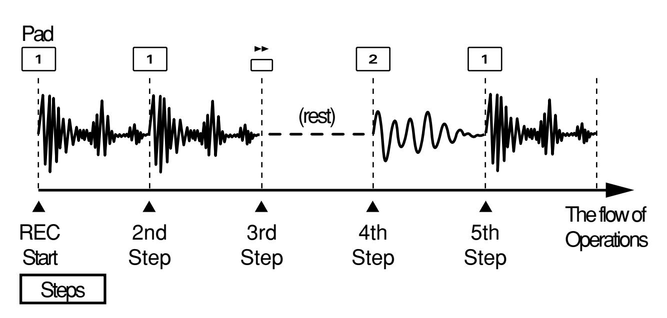
Dans l'écran "STEP REC" suivant, appuyez sur [▼] une ou deux fois pour que l'affichage devienne "Usage Info". L'enregistrement continue même lorsque vous passez à cet écran. (Appuyez sur [▲] pour revenir à l'écran précédent).

5

Exemple d'enregistrement pas à pas

Lorsque vous enregistrez la piste avec les pads [1] et [2] chacun d'eux contient un échantillon





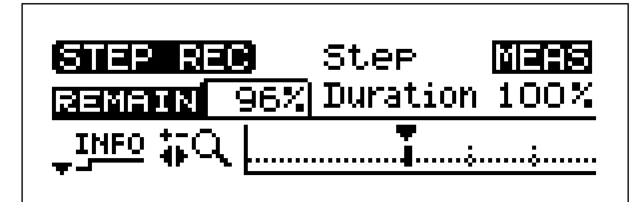
1. Réglez la position du morceau à laquelle l'enregistrement commence au début d'une mesure (p. 36).

2. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [●]. (Si l'enregistrement précédent a été effectué pas à pas, appuyez simplement sur [■].)

L'écran "STEP REC" apparaît, avec l'affichage suivant



3. Appuyez sur [STATUS] de la piste que vous désirez enregistrer afin que son indicateur clignote en rouge.



4. Appuyer sur [▲] pour sélectionner "Step" et faites tourner la molette VALUE/TIME pour spécifier le pas (l'intervalle d'entrée) en notes. Par exemple, vous pouvez le régler sur une noire (96 tics) ou autre (détails plus loin).

5. Assurez-vous que "Duration" est sur "100%" (détails plus loin).

6. Lorsque vous appuyez sur le pad [1], l'enregistrement commence, et le [1] du schéma est enregistré. Si vous appuyez sur [1] à nouveau, il est également enregistré au pas 2.

7. Appuyer sur [►►] enregistre une pause au pas 3.

8. Appuyer sur le pad [2] enregistre [2] au pas 4.

9. Appuyer sur le pad [1] enregistre [1] au pas 5. Appuyer sur [▶] (PLAYBACK) ici prolonge la phrase du pas 5 jusqu'au pas suivant, avec la portion [1] enregistrée.

10. Appuyez sur [●] pour arrêter l'enregistrement et revenir aux écrans de base.

11. Revenez ou début de l'enregistrement, et appuyez sur [▶] (PLAYBACK) pour écouter le résultat. Si vous désirez annuler, appuyer sur [UNDO/REDO].



Si vous continuez à appuyer sur [▶] (PLAYBACK) (liaison), même lorsque vous enregistrez une phrase apparemment longue, et que vous dépassez la durée de l'échantillon lui-même (tel qu'il a été enregistré), il n'y aura aucun son supplémentaire. Cependant, avec des pads réglés en boucle, les résultats en enregistrement pas à pas sont répétés de la même manière, vous permettant d'enregistrer une longue phrase.



Si [STATUS] est enfoncée pendant le pas 3, vous pouvez sélectionner une piste différente pour l'enregistrement. Cependant, vous ne pourrez plus annuler l'enregistrement pas à pas effectué avant ce point.

Signification du paramètre "Step" (Pas)

Après l'enregistrement d'une opération, les phrases avancent d'un intervalle : le pas. Il est habituellement exprimé en notes.

"SMPL" (échantillon) : Ceci fait avancer l'enregistrement du nombre de tics correspondant à la longueur de l'échantillon (au tempo courant).

"MEAS" (Mesure): Le pas avance au début de la mesure suivante (réglage initial).

"𝅗𝅥": le pas avance de 192 tics
"♩": le pas avance de 96 tics
"♩3": le pas avance de 64 tics
"♪": le pas avance de 48 tics
"♪3": le pas avance de 32 tics
"𝅘𝅥𝅯": le pas avance de 24 tics
"𝅘𝅥𝅯3": le pas avance de 16 tics
"𝅘𝅥𝅰": le pas avance de 12 tics



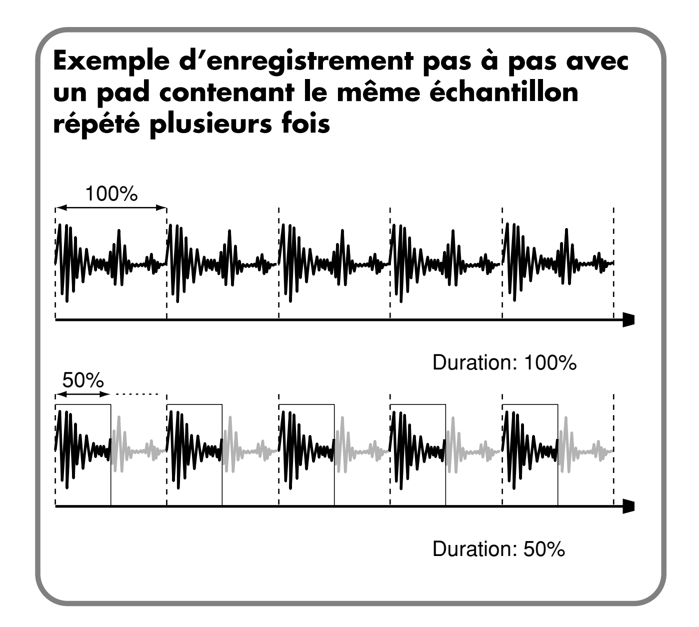
Si “MEAS” est sélectionné, la position d’enregistrement suivante est le début de la mesure suivante. Cependant, **si la position courante est le début d’une mesure**, l’enregistrement commence directement à cette position.

Si “SMPL” est sélectionné, la longueur du pas varie en fonction du pad enfoncé. Ce qui est utile lorsque **vous voulez que l’enregistrement de l’échantillon du pad suive directement l’échantillon précédent, sans vous soucier du tempo ni des barres de mesure**. (Dans ce cas, même si la longueur de l’échantillon correspond aux mesures du morceau, à cause des irrégularités du jeu, un décalage progressif peut apparaître entre le rythme de l’échantillon et les mesures du morceau). Si vous appuyez sur [►►] pour ajouter une pause, la longueur de celle-ci est celle de l’échantillon précédent. (En “SMPL”, [►►] n’est pas pris en compte s’il s’agit du premier pad enfoncé).

Signification du paramètre “Duration”

Par rapport au pas (intervalle d’entrée), Duration règle la durée de tenue d’une phrase à l’intérieur d’un pas au moyen de la molette VALUE/TIME. Ce réglage peut être ajusté de 1% à 100%, 100% étant le réglage normal.

Par exemple, vous désirez effectuer un enregistrement pas à pas avec un pas réglée sur “MEAS” (une mesure), en appuyant de manière répétée sur un pad contenant une phrase d’une seule mesure. Dans ce cas, lorsque Duration est réglé à 50%, bien que les phrases commencent au début de chaque mesure, la durée de la phrase même n’est que d’une demi-mesure.



Signification du paramètre “NewPhrase”

A l’étape 2 p. 75, le paramètre “NewPhrase” apparaît à l’écran. Ce réglage détermine si les phrases sont enregistrées en tant que plusieurs phrases distinctes, ou comme une seule phrase du début à la fin de l’enregistrement. Il est initialement réglé sur “AUTO”, mais vous pouvez choisir parmi les trois réglages suivants en faisant tourner la molette VALUE/TIME.

“MULTI” : L’enregistrement se compose de plusieurs phrases distinctes. Avec certains arrangements et tempos, certaines phrases peuvent ne pas être jouées.

“SINGLE” : Enregistre plusieurs phrase en une seule nouvelle phrase. Bien que chaque phrase soit jouée, la durée d’enregistrement correspondant à la durée de la phrase est utilisée.

“AUTO” : Passe automatiquement de “MULTI” à “SINGLE” en fonction des conditions d’enregistrement.

Lorsque vous jouez des morceaux, le SP-808EX accède aux données du disque ZIP de temps en temps. A cause de cela, lorsque vous enregistrez une phrase très courte, le message “Drive Too Busy” risque d’apparaître à l’écran, et cette phrase, ou celle qui vient juste après, risque de ne pas être jouée. (Cette limite varie en fonction des conditions.)

Pour éviter ceci, **lorsque vous enregistrez des notes plus courtes que les divisions standards de pas, ne les enregistrez pas en tant que phrases courtes et distinctes, mais comme éléments composant une phrase**. (Ceci peut se vérifier à l’écran PLAYLIST).

Ce processus analyse l’état de chaque paramètre de l’enregistrement pas à pas, et est exécuté automatiquement. Si vous voulez éviter une détermination automatique, vous pouvez enregistrer les résultats de l’enregistrement pas à pas en tant que phrase, et ainsi enregistrer les conditions d’entrée telles quelles. Le réglage de “**NewPhrase**” sert à cela.

De plus, lorsqu’il est réglé sur “AUTO”, en fonction des changements de conditions après l’enregistrement (changement de tempo, par exemple), certaines des phrases peuvent ne pas être relues.

Changement du volume dans un enregistrement pas à pas

Dans l'enregistrement pas à pas, le volume de la phrase enregistrée est le même que celui de l'échantillon du pad utilisé pour l'enregistrement.

Le SP-808EX joue des échantillons à un volume fixe, quelle que soit la manière dont vous appuyez ou frappez sur les pads. Pour modifier le volume de chaque étape de l'enregistrement pas à pas, essayez d'utiliser des pads contenant le même échantillon, mais avec différents volumes, puis jouez l'échantillon en utilisant les différents pads pour jouer à différents volumes.

Pour copier un échantillon sur plusieurs pads

Maintenez [SHIFT] enfoncée et utilisez le presse-papiers (p. 62) pour copier l'échantillon vers plusieurs pads.

Pour changer le volume de chaque pad

Appuyez sur SAMPLE [LEVEL], puis réglez le volume pour chaque pad (p. 56).

Changer le tempo du morceau

Le tempo de base d'un morceau est déterminé par la t**able de tempo (Tempo Map** p. 79). Les informations concernant les changements de tempo (sous la forme : **mesure de départ, signature rythmique et tempo, en BPM**) sont enregistrées dans la table de tempo. Le tempo final d'un morceau (indiqué par "BPM" en haut de l'écran) est le **tempo de la mesure courante d'après la table de tempo**, et est déterminé par le **réglage du tempo ou les réglages de Vari-Pitch effectués à l'écran "BPM TUNE**".

Réglage du tempo du morceau entier

Le réglage rapide du tempo du morceau entier se fait dans l'écran "BPM TUNE".

Réglage du tempo du morceau entier sous la forme de pourcentage

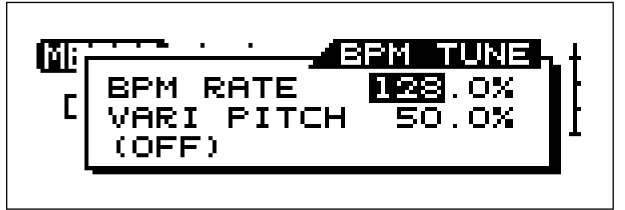
1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [VARI PITCH], pour faire apparaître l'écran "BPM TUNE".
2. Sélectionnez "BPM RATE".
3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner le changement à effectuer dans le tempo (sous forme de pourcentage, 100% étant le tempo de référence).

Le BPM en haut de l'écran varie.

4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Ce réglage peut également être effectué pendant la lecture. Le pourcentage peut varier dans l'intervalle 50.0% - 200.0%. (Le tempo réel étant limité à un intervalle de 20.0 BPM - 500.0 BPM.))



Lorsque, pendant la lecture d'un morceau, vous utilisez le Vari-Pitch (p. 45), le tempo (temps utilisé pour jouer chaque mesure) du morceau entier est modifié. Cependant, le contraire n'est pas vrai, ce qui signifie que même lorsque le tempo du morceau entier est modifié, il n'y a pas d'effet correspondant dans le Vari-Pitch

Changement du tempo et du rythme de chaque mesure

Pour changer le tempo en maintenant le réglage de “BPM TUNE” (réglage du tempo et du Vari-Pitch) à “100%”, modifiez les références de chaque mesure dans la table de tempo. En modifiant la table de tempo, vous pouvez régler un rythme et un tempo différents pour chaque mesure.

La table de tempo d’origine, contenant uniquement l’information de tempo créée en même temps qu’un nouveau morceau (p. 69) est enregistrée dans la première mesure. (Si vous ne réglez pas ceci, vous aurez par défaut des mesures 4/4 à 120 BPM). Si nécessaire, vous pouvez ajouter des informations de changement de tempo dans une mesure ultérieure.



Les morceaux ne peuvent pas être joués tant que l’écran Tempo Map est affiché.



L’information concernant les changements de rythme et de tempo de base peut être enregistrée uniquement au **début de la mesure**. Vous ne pouvez pas enregistrer d’information concernant des changements de rythme et de tempo ailleurs dans la mesure.

Changement du rythme et du tempo de base dans la table de tempo

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].
2. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner “Tempo Map ?” et appuyez sur [ENTER/YES].

“T-MAP” (Tempo Map) apparaît à l’écran.

3. Pressez [◄] ou [►] pour surligner les valeurs “T-Sign” (signature rythmique), c’est-à-dire les valeurs du numérateur et du dénominateur du “4/4” qui apparaît.
4. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner les valeurs. Par exemple, sélectionnez 3 et 4 pour obtenir un mesure à 3/4.
5. Appuyez sur [◄] ou [►] pour surligner la valeur BPM (afin d’augmenter ou de diminuer sa valeur).
6. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner la valeur du tempo de base.
7. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Lorsque vous changez le rythme de base d’un échantillon, dans les étapes 5 et 6, vous pouvez également entrer le tempo de l’échantillon affiché en haut à droite dans l’écran “SAMPLE PARAM” tel que celui du SAMPLE [TRIM].

MEMO

Lorsque vous sélectionnez la valeur BPM, en maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant de manière répétée sur [HOLD] à votre propre rythme, celui-ci est automatiquement choisi comme tempo.

Ajout d’informations de changement de rythme et de tempo pendant le morceau

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].
2. Appuyez sur [◄] ou [►] pour sélectionner “Tempo Map ?” et appuyez sur [ENTER/YES].

“T-MAP” apparaît à l’écran.

3. Maintenez [SHIFT] enfoncée et pressez [▼] pour ajouter de nouvelles informations de changement (INSERT).
4. Appuyez sur [◄] pour surligner les numéros des mesures (par exemple, “002”) indiqués à gauche de chaque ligne ajoutée.
5. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour régler le nombre de mesures pendant lesquelles le tempo ou le rythme doit être changé.
6. Appuyez sur [◄] ou [►] et faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner “T-Sign” et “BPM” pour les lignes ajoutées.
7. Répétez les étapes 3 à 6 pour enregistrer autant d’informations de changement que nécessaire dans la table de tempo.
8. Pour supprimer des lignes rajoutées, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [◄] (ERASE) pendant que le paramètre de cette ligne est surligné.
9. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base

Déplacer les informations de changement de tempo et de rythme en avant/arrière par bloc

Utilisez [►►]et [◄◄](l’utilisation de [►►]et [◄◄]ne change que dans l’écran Tempo Map)

[►►]: Avance d’une mesure **toutes les informations de changement de tempo et de rythme d’une ligne ou d’un groupe contigu de lignes dont les paramètres sont surlignés**.

[◄◄]: Recule les informations d’une mesure



Cette fonction n’est pas active lorsque les paramètres de la ligne “TOP” sont surlignés.



Les réglages de la table de tempo et de l’écran “BPM TUNE” seront sauvegardés dans les données du morceau

Sauvegarder les données du morceau (Save Song)

L’arrangement de phrases et les données de changement de tempo sont perdues lorsque l’alimentation est coupée, ou lorsque vous changez de morceau. Pour conserver ces données, **sauvegardez le morceau sur disque**. Lorsque vous sauvegardez un morceau, les réglages de console et du locateur, les sélections de patch d’effets ainsi que d’autres informations sont également sauvegardées.



Les réglages du système et les données d’échantillon de pad sont automatiquement sauvegardés sur disque de temps à autre (pas d’opération de sauvegarde spécifique).

Enregistrement en effaçant d’anciennes données

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [ENTER/YES], faisant apparaître l’écran “SAVE”.
1. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner “SONG” et appuyez sur [ENTER/YES] pour faire apparaître l’écran “SAVE SONG”.
1. Sélectionnez “Overwrite” et appuyez sur [ENTER/YES].
1. “You lose old SONG data, ARE YOU SURE ?” apparaît à l’écran ; confirmez par [ENTER/YES].
1. Après l’enregistrement, appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



Si à l’étape 2, vous sélectionnez “**Overwrite ALL**” au lieu de “SONG”, les patchs d’effets seront aussi remplacés (p. 108).

Enregistrement d’un morceau en tant que nouveau morceau

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [ENTER/YES], faisant apparaître l’écran “SAVE”.
2. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner “SONG” et appuyez sur [ENTER/YES] pour faire apparaître l’écran “SAVE SONG”.
3. Appuyez sur [▼] pour sélectionner “Save as New” et appuyez sur [ENTER/YES].

L’écran d’entrée du nom du morceau apparaît.

4. De la même manière que lors de la création d’un morceau (p. 62), appuyez sur les touches curseur et faites tourner la molette VALUE/TIME (ou appuyez sur les pads) pour sélectionner et entrer les caractères du nom du morceau.
5. Appuyez sur [ENTER/YES] pour exécuter l’enregistrement.
6. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

MEMO

Même **pour dupliquer le contenu d’un morceau** sur le disque, vous pouvez utiliser la fonction “Save as New”. Si vous sauvegardez un morceau immédiatement après l’avoir chargé, vous pouvez créer un nouveau morceau juste en changeant son nom.

Changer le nom d’un morceau

Si vous sélectionnez “Overwrite” lorsque vous sauvegardez un morceau, le nom du morceau ne change pas. Lorsque vous désirez changer le nom du morceau et remplacer les données, utilisez d’abord la procédure suivante pour changer le nom du morceau, puis sauvegardez.

Changement du nom d’un morceau

1. Appuyez sur [SONG/TRACK], puis sur [▼] pour sélectionner “Set Song Param ?”.
2. Appuyez sur [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [◄] ou [►] pour sélectionner les caractères du nom, et comme dans la procédure de création d’un nouveau morceau (p. 69), faites tourner la molette VALUE/TIME ou appuyez sur les pads pour entrer le nouveau nom.
4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



De même que pour les autres paramètres d’un morceau, si vous n’enregistrez pas le nom modifié du morceau, il sera perdu lorsque vous couperez l’alimentation.

Données sauvegardées au cours de la procédure Save Song

Lorsque le morceau est enregistré, les données suivantes sont enregistrées dans l’ensemble, et restaurées lorsque le morceau est chargé.

- L’arrangement des phrases sur les pistes, l’état de fermeture des pistes ([STATUS] vert ou éteint).
- Les informations concernant la console (paramètres de l’écran qui apparaît lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé et que vous appuyez soit sur [MUTE], soit sur [EFFECTS] pour chaque canal. (Le réglage du fader n’est pas inclus).
- Les sélections de patch d’effets.

- Les réglages de table de tempo et de BPM TUNE (y compris le Vari-Pitch).
- Les réglages du locateur.
- Le nom du morceau, les réglages Voice Track Reserve (p. 159) et de synchronisation MIDI.

Prévention de l'effacement accidentel des morceaux (Protect)

Vous pouvez protéger des morceaux importants d'un remplacement ou d'une suppression (section suivante) accidentelle. Lorsqu'un morceau est protégé, les opérations d'écrasement et de suppression ne sont pas possibles pour ce morceau. De plus, les données sonores qui sont (ne serait-ce que partiellement) utilisées par ce morceau (ou la banque de pad) n'est pas effacé lorsque l'opération Nettoyage du Disque (p. 52) est effectuée.



Les réglages de protection ne s'appliquent qu'**au morceau sur le disque** (pas au morceau en cours !). Ainsi, même si la protection est activée, vous pouvez éditer et enregistrer sans modifier ce réglage.

Application de la fonction Protect aux morceaux du disque

1. Chargez le morceau à protéger.
2. Appuyez sur [SONG/TRACK].
3. Appuyez sur [▼] pour sélectionner “Song Protection” à la fin du menu.
4. Appuyez sur [ENTER/YES] pour faire apparaître l'écran “TURN SONG PROTECTION”, puis faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner le morceau.
5. Vérifiez que “(Now OFF'Turn ON)” apparaÎt bien à l'écran, puis appuyez sur [ENTER/YES] (la protection est alors activée).
6. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

Effectuer cette même procédure sur un morceau protégé annule la protection. (A l'étape 5, “(Now ON→Turn OFF)” apparaît à l'écran.

MEMO

Vous pouvez également protéger des banques de pads (p. 160).

Suppression de morceaux

Utilisez la procédure suivante pour supprimer des morceaux inutiles du disque.

Suppression de morceaux du disque

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].
2. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner “Delete Song ?”, puis appuyez sur [ENTER/YES].
3. Le numéro et le nom du morceau apparaissent à l'écran ; faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner celui à effacer.
4. Le message de confirmation “ARE YOU SURE ?” apparaît à l'écran.
5. Lorsque vous appuyez sur [ENTER/YES], le morceau est effacé du disque.
6. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



Le morceau actuellement ouvert ne peut être supprimé du disque. Si nécessaire, ouvrez un autre morceau (p. 28) avant d'effacer celui-ci.



Si vous essayez d'effacer un morceau protégé, un message d'avertissement apparaît à l'écran, et vous ne pouvez pas poursuivre la procédure.



Même lorsque vous supprimez un morceau, le temps restant n'augmente pas jusqu'à ce que la procédure de Nettoyage du Disque (p. 52) soit effectuée. De plus, toute donnée utilisée dans le morceau supprimé et également utilisée dans un autre morceau ou un échantillon de pad n'est pas affectée par la fonction de Nettoyage du Disque.

Chapitre 6 Enregistrer directement sur les pistes sans utiliser les Pads

Enregistrer directement comme avec un magnétophone multipiste (Track Audio Recording)

Le chapitre précédent présente l'Enregistrement d'événements, qui consiste à enregistrer le jeu sur les pads vers les pistes, pas l'audio. L'autre alternative est **l'enregistrement direct vers les pistes (Track Audio Recording)**, qui permet d'utiliser le SP-808EX comme un multipiste. C'est intéressant si vous voulez doubler une partie mélodique, des voix, du rap, ou n'importe quoi d'autre tout en écoutant les parties d'accompagnement des pads enregistrées sur une autre piste.



Avec le SP-808EX, **vous ne pouvez pas enregistrer simultanément plusieurs pistes stéréo**. Vous pouvez seulement enregistrer la piste validée (dont la touche [STATUT] clignote ou est allumée en rouge (enregistrement)).

Enregistrer directement sur les pistes (Track Audio Recording)

A la première utilisation de la fonction Track Audio Recording :

1. Vérifiez que l'indicateur "PAD" au-dessus du fader MIC/LINE est éteint.

Vous pouvez l'éteindre en maintenant la touche [SHIFT] appuyée puis en pressant [SCRUB] (PREVIEW) (p. 84)

2. Vérifiez vos connexions (p. 21) et poussez le fader Master à un niveau adéquat.

3. Pressez [PLAY] plusieurs fois jusqu'à ce que l'écran avec le vumètre apparaisse.

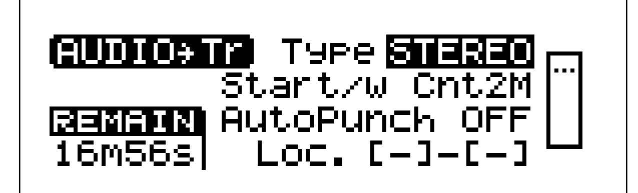
4. Avec le fader MIC/LINE à 0 dB (ligne rouge), montez le gain avec les potentiomètres MIC ou LINE (INPUT).

5. Réglez l'entrée MIC ou LINE de façon à obtenir le niveau le plus haut possible sans toutefois dépasser les pointillés.

6. Placez le morceau à l'endroit où l'enregistrement doit commencer.

7. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [●].

Ceci appelle la fonction Track Audio Recording. En même temps, [●] commence à clignoter et l'affichage passe à l'écran "AUDIO→Tr."



8. Appuyez sur [STATUS] de la piste à enregistrée 1 à 3 fois de façon à ce que la touche clignote en rouge.

9. Quand du son arrive, le vumètre à droite de l'écran bouge. Vérifiez la sortie sur l'amplificateur ou au casque.

Vous pouvez contrôler le volume d'écoute avec le fader de la piste d'enregistrement ; ceci n'a pas d'impact sur le niveau d'enregistrement.

10. Vérifiez que "Start/w" est réglé sur "[▶] (PLAYBACK)" et que "AutoPunch" est sur "OFF".

11. Pressez [▶] pour lancer l'enregistrement.

Vous pouvez enregistrer les changements de FADER, y compris les fondus-enchaînés, en bougeant le fader MIC/LINE.

12. Pressez [■] pour arrêter l'enregistrement.

13. Retournez à l'endroit où l'enregistrement à commencé puis pressez [▶] (PLAYBACK) et vérifiez l'enregistrement. (Pour annuler l'enregistrement, vous pouvez appuyer sur [UNDO/REDO].

14. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Si l'enregistrement précédent a été fait en utilisant Track Audio Recording :

Etant donné que Track Audio Recording est déjà sélectionné, **à l'étape 7, pressez juste sur [●]** (à cette étape, quoique [●] clignote, l'écran ne bascule pas sur "AUDIO→Tr "). Dans ces conditions, si la piste d'enregistrement est choisie (Etape 8) et que [▶] (PLAYBACK) est appuyé, alors l'enregistrement commence avec les paramètres déjà rentrés dans "AUDIO→Tr ". Pendant l'enregistrement, pour retourner à l'écran "AUDIO→Tr ", maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [●].

En mode Track Audio Recording, vous pouvez enregistrer de très longs échantillons, et obtenir les mêmes résultats qu'en mode Event Recording.



Le métronome est désactivé en mode Track Audio Recording (réglage initial). Si vous en avez besoin, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [⏮] pour l'activer. Cependant, le métronome joue toujours avant l'enregistrement pour donner le tempo (décompte).

Profiter du décompte ou du jeu sur les pads pour commencer l’enregistrement

En sélectionnant “Start/w” et en tournant la molette TIME/VALUE, vous pouvez changer la méthode pour commencer l’enregistrement.

[▶] (PLAYBACK):

L’enregistrement démarre quand [▶] (PLAYBACK) est pressé sans décompte.

Cnt1M (Décompte d’1 mesure) :

Quand [▶] (PLAYBACK) est pressé, l’enregistrement commence après une mesure de décompte.

Cnt2M (Décompte de 2 mesures) :

Quand [▶] (PLAYBACK) est pressé, l’enregistrement commence après deux mesure de décompte.

[PAD] :

L’enregistrement commence quand un des pads est pressé.

MEMO

Le réglage initial est “[▶] (PLAYBACK).”

Enregistrement mono

A l’étape 7, réglez le paramètre “Type” sur “MONO” au lieu de “STEREO”. “STEREO” est le réglage initial. Pour passer en mono, pressez [▲] et tournez la molette TIME/VALUE pour passer sur “MONO”.

MEMO

Si vous enregistrez en mono, vous économisez de la place sur le disque (le mono utilise deux fois moins de places que le stéréo).

MEMO

S’il y a suffisamment d’espace sur le disque, vous pouvez enregistrer en stéréo puis passer en mono (p. 102) pendant la lecture.

Enregistrer en écoutant une autre piste

Une piste contenant déjà des données peut passer de “PLAY” à “MUTE” (muet) en pressant [STATUS]. En pressant “PLAY” avant un enregistrement, vous pouvez enregistrer en écoutant cette piste.

Le volume d’écoute de chaque piste peut être réglé avec leur fader respectif. Si le fader est à 0, la piste est inaudible.



En enregistrant les pistes en mode Track Audio Recording, vous pouvez fusionner plusieurs piste. Il faut pour cela passer une des pistes en mode “BOUNCE” (clignotement orange) (p. 88). La piste n’est alors plus seulement lue, mais également utilisée comme source.



En utilisant la méthode pour appliquer les effets, l’effet ne peut pas être ajouté à la piste utilisée en écoute (d’après les réglages d’usine, voire p. 87).

Pourquoi le temps d’enregistrement diminue même lorsque l’on remplace une piste ?

Comme sur un magnétophone classique, vous pouvez enregistrer sur une piste déjà enregistrée. Dans ce cas, la phrase précédente est remplacée, mais l’espace utilisé par cette dernière n’est pas restitué. Donc, même en enregistrant de façon répétée la même mesure, l’espace disque disponible continue de diminuer.

Ceci est dû au fait que le SP-808EX n’efface pas les données inutiles tant qu’une opération de nettoyage de disque (p. 52) n’a pas été effectuée (même si [UNDO/REDO] est utilisée pour annuler une étape, les données pour effectuer un “REDO” sont conservées.).

Si vous n’avez plus assez de place, faites un nettoyage de disque.

Utiliser le fader pour régler le niveau d’entrée MIC/LINE

Le fader MIC/LINE permet de régler le niveau d’entrée général (à la fois MIC et LINE). Cependant, le réglage d’usine fait que le fader règle le niveau des pads (c’est le cas quand “PAD” est allumé au-dessus du fader). Cet état peut être commuté pour que le fader règle le niveau d’entrée.



Même avec les réglages d’usine, vous pouvez régler les niveaux d’entrée avec les potentiomètres “Mic” et “Line”.

Commuter la fonction du fader MIC/LINE



Le raccourci consistant à **maintenir la touche [SHIFT] appuyée puis presser [SCRUB] (PREVIEW) peut être utilisé dans tous les écrans** au lieu de la procédure détaillée ci-dessous (utilisez la même méthode pour revenir au réglage précédent).

1. Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [EFFECT] (MIC/LINE).

L'écran "MIC/LINE" de réglage du canal MIC/LINE (PAD) apparaît.

2. Pressez [▼] plusieurs fois pour choisir "FaderCtrl" (3e écran) et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir "PAD" ou "INP" (entrée).

3. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

[EFFECTS] (MIC/LINE) fonctionne selon les réglages d'usine comme un interrupteur marche/arrêt pour appliquer les effets aux pads (en méthode Send/Return). Vous pouvez utilisez la procédure précédente pour le régler sur "INP" de façon à ce que la touche fonctionne comme un interrupteur marche/arrêt pour l'entrée.



Le volume d'entrée comme celui des pads qui est contrôlé par le fader MIC/LINE ne peut pas être réglé en tournant la molette TIME/VALUE dans des écrans tels que le "Mixer View" (p. 24) ou l'écran des étapes 1 et 2. Il peut seulement être réglé par le fader MIC/LINE.

De plus, **les opérations de ce manuel ne sont valables que si le fader MIC/LINE est en réglage d'origine, autrement dit qu'il contrôle le volume des pads.**

Réenregistrer une portion spécifique d'un morceau (Punch-In et Punch-Out)

En mode Track Audio Recording, vous pouvez entrer (Punch-In) et sortir (Punch-Out) du mode enregistrement sur une partie spécifique du morceau pendant qu'il joue. C'est pratique quand vous voulez enregistrer à nouveau une partie d'un morceau.

Track Audio Recording en utilisant le Punch-In /Out

Si vous êtes déjà en mode Track Audio Recording, passez à l'étape 3. La procédure est à peu près la même que celle utilisée en mode Event Realtime Recording (p. 73).

1. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [●].

[●] commence à clignoter et l'affichage passe à l'écran "AUDIO→Tr." (Réglez "Start/w" sur "[▶] (PLAYBACK)" et changez si nécessaire "Type" (p. 83)).

2. Pressez [■] pour sortir du mode d'attente d'enregistrement.

3. Pressez [STATUS] de la piste à enregistrée 1 à 3 fois de façon à ce qu'il clignote en rouge.

4. Placer le morceau un peu avant l'enregistrement et passez en lecture en pressant [▶] (PLAYBACK).

La lecture commence avec [STATUS] qui clignote en rouge (depuis l'étape 3).

5. Quand vous atteignez le point où vous voulez enregistrer, appuyez sur [●].

[STATUS] et [●] arrêtent de clignoter et l'enregistrement commence.

6. Pressez [■] pour arrêter l'enregistrement.



Vous pouvez répéter les étapes 5 à 7 autant de fois que c'est nécessaire.

Utiliser une pédale pour faire du Punch-In/Out

Vous pouvez appuyer sur une pédale au lieu de la touche [●] pour faire un Punch In/Out. Connectez une pédale de type interrupteur (par exemple la DP-2) au connecteur FootSwitch sur le panneau arrière, et réglez "FSW Func" sur "Punch I/O" dans les réglages système (p. 161).



Quand vous faîtes des Punch In/Out trop répétés, les décalages de timing entre chaque nouvel enregistrement peuvent créer de nombreuses phrases très courtes. Dans ce cas, le message d'avertissement "Drive Too Busy" (p. 72) peut apparaître. Pour éviter cette situation, utilisez plutôt la fonction Auto Punch In/Out (section suivante), qui permet de préciser les points de début et de fin de la période d'enregistrement.

Utiliser la fonction Auto Punch In/Out en mode Track Audio Recording

Comme en mode Event Realtime Recording, vous pouvez entrer et sortir automatiquement du mode enregistrement sur une portion définie avec les fonctions Locator (p. 37) pour faire du Punch In/Out automatique.

Utiliser l'Auto Punch In/Out

Tout d'abord, réglez les des locateurs (p. 37) aux endroits où l'enregistrement doit commencer et se terminer.

1. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [●].

[●] commence à clignoter et l'affichage passe à l'écran "AUDIO→Tr" (Réglez "Start/w" sur "[▶] (PLAYBACK)" et changez si nécessaire "Type" (p. 82)).

2. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner "AutoPunch" et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir "ON".

3. Des nombres sont indiqués ("[-]–[-]") en bas de l'écran.

Ces numéros indiquent les enregistrements de locateurs 1 à 8. Le chiffre de gauche indique le point de Punch-In (début de l'enregistrement) et celui de droite le point de Punch-Out (fin de l'enregistrement).

4. Pressez [◄] ou [►] et tournez la molette TIME/ VALUE pour choisir les locateurs dans le champ "[-]–[-]".

Seuls les locateurs ayant des positions enregistrées peuvent être sélectionnés.

5. Pendant l'enregistrement (comme décrit p. 74), le SP-808EX passe automatiquement en enregistrement sur la portion choisie à l'étape 4.

Ecoute du son pendant le Punch-In/Punch-Out

Vous pouvez écouter les sons nouvellement enregistrés en mode Punch-In Punch-Out.

Il y a deux façons de commuter le réglage du circuit d'écoute pour écouter le sons jusqu'au Punch-In (ou après le Punch-Out).

SOURCE : Ce réglage permet d'écouter les sons venant de la source (les pads ou l'entrée MIC/LINE).

TRACK : Ce réglage permet d'écouter les pistes déjà enregistrées.

Basculer le circuit d'écoute avant (après) les Punch-In (Out)



Il existe un raccourci pour cette opération : **maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [SYSTEM/DISK]**.

1. Pressez [SYSTEM/DISK] puis [ENTER/YES].

2. Pressez [▼] ou [▲] pour choisir "Mon(PrePunch)" et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir entre SOURCE ou TRACK (décrits plus haut).

3. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.



En faisant le Punch Out manuellement, il y a une brève période entre le moment ou vous quittez le mode enregistrement et celui où le son revient à nouveau.

6

Enregistrer avec des effets et l'égaliseur de voie

Enregistrer avec les effets internes

Vous pouvez enregistrer l'entrée MIC/LINE en ajoutant un effet interne. Les deux méthodes Send/Return et Insertion sont décrites ci-dessous.

Préparatifs pour enregistrer avec les effets internes en utilisant la méthode Send/Return

1. Pressez EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour activer les effets, la touche s'allume.
2. Si l'indicateur Realtime Effect Controller "b" (FILTER ISOLATOR) est allumé, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [SELECT ROW] pour passer sur "a" (PATCH).
3. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [MUTE] pour appeler l'écran "MIX COMMON".
4. Pressez deux fois sur [▼] pour choisir le paramètre "FxLoc."
5. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir "SEND/ RETURN", l'effet est alors en mode Send/Return.
6. Avec l'indicateur "PAD" éteint, pressez [EFFECTS] (MIC/LINE). La touche s'allume. (Si "PAD" est allumé, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [GRAB] avant cette étape).
7. Pressez [FX INFO] et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir l'effet, puis appuyez sur [ENTER/YES].
8. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [EFFECTS] (MIC/LINE) pour appeler l'écran de réglage du canal MIC/LINE.
9. Pressez [▼] ou [►] pour sélectionner la valeur "Fx" et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir la valeur de départ d'effet.

Ceci termine les préparatifs. Quand vous enregistrez un son venant de l'entrée MIC/LINE avec la procédure usuelle (p. 82), le son est enregistré avec l'effet.

MEMO

Pour annuler l'opération, appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de départ. Les autres détails de cette opération sont similaires à la procédure normale d'enregistrement.

Préparatifs pour enregistrer avec les effets internes en utilisant la méthode d'insertion

1. Pressez EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour allumer les effets ; la touche s'allume.
2. Si l'indicateur Realtime Effect Controller "b" (FILTER ISOLATOR) est allumé, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [SELECT ROW] pour passer sur "a" (PATCH).
3. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [MUTE] pour appeler l'écran "MIX COMMON".
4. Pressez deux fois sur [▼] pour choisir le paramètre "FxLoc."
5. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir "MIC/L PRE-EQ" ou "MIC/L PST-EQ", les effets sont alors en mode insertion sur l'entrée.
6. Pressez [FX INFO] et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir l'effet, puis appuyez sur [ENTER/YES].

Ceci termine les préparatifs. Vérifiez que l'effet est appliqué. Quand vous enregistrez un son venant de l'entrée MIC/ LINE avec la procédure usuelle (p. 82), le son est enregistré avec l'effet.

MEMO

En enregistrant des sons provenant de sources autres que l'entrée MIC/LINE (par exemple lors de la fusion de pistes), choisissez "**INS RECORD**" à l'étape 5, pour appliquer l'effet aux sons combinés. De plus, dans ce cas, vous devez être en mode d'attente d'enregistrement pour pouvoir vérifier les effets.

Ajouter des effets uniquement aux sons enregistrés ou écoutés (Départ/Retour d'effets)

Si nécessaire, précisez **si le son de l'effet doit être enregistré ou non**. Cette fonction est déterminée par le paramètre "(Effects) Return" de la section de mixage.

Régler "(Effects) Return"

1. Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [MUTE] pour appeler l'écran "MIX COMMON".
2. Pressez [▼] pour atteindre le second écran (FX-Signal).
3. Pressez [▲] ou [▼]pour choisir "Return" puis tournez la molette TIME/VALUE pour choisir "(Effects) Return" (à "REC (orPLAY)" ou "PLAY-ONLY").
4. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Signification des réglages

“REC (orPLAY)”:

Pendant l’enregistrement ou l’échantillonnage, l’effet (méthode Send/Return) est également enregistré (les sons sont enregistrés avec les effets).

“PLAY-ONLY” :

Les effets ne sont pas enregistrés, il sont simplement retournés au circuit Monitor.



Le réglage initial est “REC (orPLAY)”.

Quand faut-il utiliser “REC (orPLAY)” ?

Même quand la touche [EFFECTS] d’une piste est activée (indicateur allumé), si la piste est allumée en vert (PLAYBACK) ou éteinte (MUETTE), l’indicateur [EFFECTS] s’éteint pendant l’enregistrement, et les sons de la piste ne sont pas envoyés à l’effet. Parce que les pistes autres que celles fusionnées ne sont pas envoyées vers le bus d’effet.

Pour désactiver ce processus, réglez le paramètre “Send Ch.Mute” (en-dessous de “Return”) sur “Manual” à l’étape 3. Ce réglage ne peut être effectué que quand “(Effects) Return” est sur “REC (orPLAY)”. Sinon, c’est la fonction MANUAL qui est choisie avec “****” apparaissant à l’écran.**

Ajouter des effets uniquement aux sons enregistrés ou écoutés (effets en insertion)

Quand ajouter des effets uniquement aux sons enregistrés

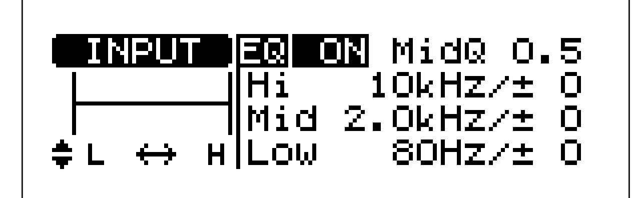
Au lieu d’avoir les effets insérés sur toute la ligne d’enregistrement (“INS_RECORD”), insérez-les seulement sur la voie MIC/LINE (“MIC/L PRE-EQ” ou “MIC/L PST-EQ”). Pour régler la position des effets, maintenez la touche [SHIFT] appuyée et pressez [MUTE], pressez [▼] deux fois puis tournez la molette TIME/VALUE (étapes 4 et 5 de “Préparatifs pour enregistrer avec les effets internes en utilisant la méthode d’insertion.” p. 86).

Insérer les effets seulement sur le circuit Monitor

En utilisant la même procédure que ci-dessus, insérez l’effet sur la sortie principale (“INS MASTER”). De cette manière, les effets sont ajoutés sur l’écoute mais pas sur l’enregistrement.

Enregistrer avec l’égaliseur de voie

Tout comme pour l’échantillonnage vers les pads (p. 53), vous pouvez enregistrer les sons venant de la voie MIC/LINE avec une égalisation. Pour appeler les réglages de l’égaliseur, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [EFFECTS] (MIC./LINE) pour appeler l’écran de réglage de la tranche MIC/LINE, appuyez quatre fois sur [▼], et les réglages de l’égaliseur apparaissent.



Appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour sélectionner les paramètres et tournez la molette TIME/VALUE pour changer l’égalisation comme vous le souhaitez.

6

La section Mixer de la voie MIC/LINE est composé de 3 sections. Pressez [▼] de façon répétée pour y accéder dans l'ordre. Vous pouvez effectuer les réglages d'égalisation et autres indiqués ci-dessous pour modifier les sons de l'entrée MIC/LINE (ou les échantillons des pads).

Premier écran :

- Passer en mono ou laisser tel quel (Merge-L&R On ou OFF)
- Balance gauche/droite (L63-0-R63)
- Position de la sortie AUX du canal MIC/LINE (pre/post fader) et niveau de sortie (Aux PST-F/, PRE-F/ 0-100)

Deuxième écran :

- Réglage de l'égaliseur 3 bandes (p. 53)

Troisième écran :

- Réglage de la fonction du fader (FaderCtrl, Entrée : INP, pads = PAD)
- Niveau général des pads (PADsLevel 0-100)
- Balance gauche/droite (L63-0-R63)
- Position de la sortie AUX des pads (pre/post fader) et niveau de sortie (Aux PST-F/, PRE-F/ 0-100)

MEMO

Pour de plus amples informations sur la section mixeur, reportez-vous aux explications p. 101 et suivantes.

Fusionner les pistes

En mode Track Audio Recording, vous pouvez fusionner (Bounce) les pistes de la même manière que vous le feriez avec un magnétophone multipistes. Fusionner des pistes consiste à jouer plusieurs pistes en même temps et les enregistrer sur une seule piste. Cette technique vous permet de passer outre la limitation des pistes et de continuer à enregistrer encore et encore.

Note technique

Le SP-808EX, à l'instar des CD et MD, fonctionne de manière **totalement numérique**. Contrairement aux appareils d'enregistrement analogiques à cassettes, il n'y a pas d'augmentation du bruit de fond ou de dégradation du signal quand vous fusionnez des pistes. Cependant, si vous faites de nombreuses fusions répétées et que le que le niveau n'est pas réglé au mieux, vous constaterez de légères pertes de qualité, et il se peut qu'un léger bruit de fond apparaisse. Remarquez que vous pouvez empêcher la dégradation due à des fusions répétées en augmentant la fréquence d'échantillonnage de 32 kHz à 44.1 kHz.

Exemple de fusion des pistes B et C sur la piste D

Si le mode Track Audio Recording a déjà été sélectionné, commencez à l'étape 3.

1. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [●].

Réglez “Start/w” sur [▶] (PLAYBACK) Si nécessaire, changez le paramètre “Type” (Stéréo ou mono, voir p.75).

2. Pressez [■] pour retourner à l'écran principal.
3. Vérifiez vos connexions (p. 21) et montez le volume général à un niveau adéquat.
4. Positionnez le morceau à un endroit proche de celui où la fusion doit commencer.
5. Pressez [STATUS] (TRACK D) de manière à ce qu'il clignote en rouge (REC).
6. Pressez [STATUS] (TRACK B ET C) de manière à ce qu'ils s'allument en orange (BOUNCE).
7. Appuyez sur [PLAY] une à trois fois pour appeler l'écran vumètre (CH).
8. Pressez [▶] (PLAYBACK) pour jouer le morceau.

Montez les faders B et C et assurez-vous que vumètre bouge (le vumètre pour la piste de destination devient un vumètre d'enregistrement).

MEMO

Le volume d'écoute peut être changé avec le fader de la piste sélectionnée à l'étape 5 (toutefois, l'égalisation n'a aucun effet sur le circuit d'écoute).



Si vous voulez écouter les sons pendant la fusion, vous devez régler le paramètre "Mon(PrePunch)" sur "SOURCE" (le réglage initial est "TRACK"). Si vous n'entendez rien pendant l'enregistrement alors que le fader de la piste de destination est poussé, essayez de commuter ce paramètre en maintenant la touche [SHIFT] appuyée puis en pressant [SYSTEM/DISK].

9. Bougez les faders des pistes B et C pour ajuster et équilibrer les niveaux.

Tout comme pour l'échantillonnage (p. 49), montez le niveau de façon à ce que le niveau de la piste D soit le plus haut possible sans toutefois dépasser le niveau maximum.

10. Arrêtez la lecture puis retourner à l'endroit proche de l'endroit de fusion.

11. Pressez [●], il clignote.

12. Appuyez sur [▶] (PLAYBACK) pour commencer la fusion. Appuyez sur [■] pour arrêter.

13. Retournez au point de l'étape 10 et pressez [▶] (PLAYBACK) pour jouer le morceau et vérifier le résultat (vous pouvez annuler cette opération avec la fonction UNDO).

14. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.



Si il y a un signal sur l'entrée MIC/LINE, il est également enregistré. **Si ce n'est pas souhaitable, réglez les potentiomètres MIC et LINE sur "MIN"**.

MEMO

Les sons provenant des pads sont également enregistrés. Cependant, si trois pistes sont fusionnées simultanément, la polyphonie maximum est atteinte et les échantillons déclenchés par les pads ne seront pas joués.

MEMO

Le niveau d'écoute Monitor est réglé par le fader de la piste destination. Ce réglage n'affecte pas le niveau d'enregistrement.

Régler les fusions stéréo, niveaux de départ d'effet et autres paramètres pour chaque piste source

Quand vous fusionnez des pistes, vous pouvez régler les fusions stéréo, niveaux de départ d'effet et autres paramètres pour chaque piste source. Ceci s'effectue dans les écrans "Track A-D". Pour afficher cet écran, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [EFFECTS] au-dessus de la piste concernée.

Cet affichage est composé de deux écrans pour chaque piste. Pressez [▲] ou[▼] pour naviguer entre eux. Vous pouvez lire ou fusionner les pistes avec les réglages suivants pour chaque piste jouée.

Premier écran :

- Passer en mono ou laisser tel quel (Merge-L&R)
- Balance gauche/droite (Balance)
- Position de la sortie AUX (pre/post fader) et niveau de sortie de la piste (AUX Send)
- Position de départ des effets (pre/post fader) et niveau de sortie pour la piste (Effects Send)

Deuxième écran :

- Egaliseur 3 bandes (réglages identiques à l'entrée MIC/LINE, voir p. 88)

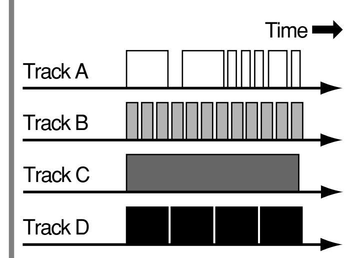
Pressez [▲], [▼], [◄] ou [►] pour sélectionner les paramètres et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir les valeurs. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ. Les réglages de console sont sauvegardées avec les données du morceau (p. 80).

6

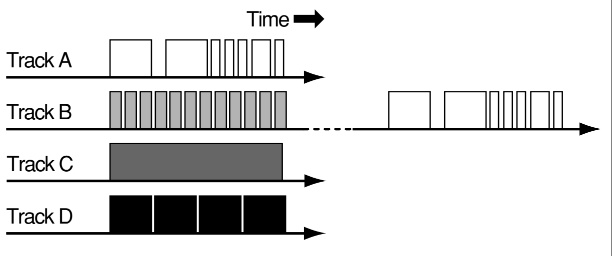
Quand vous utilisez toutes les pistes A à D

Lors de la fusion des pistes, vous devez laisser au moins une piste pour l'enregistrement. Cependant, si vous voulez combiner les pistes alors qu'elles sont toutes utilisées, vous pouvez utiliser la technique suivante (pour plus d'informations sur les fonctions de couper (p. 99)/coller (p. 94), référez-vous aux chapitres suivants).

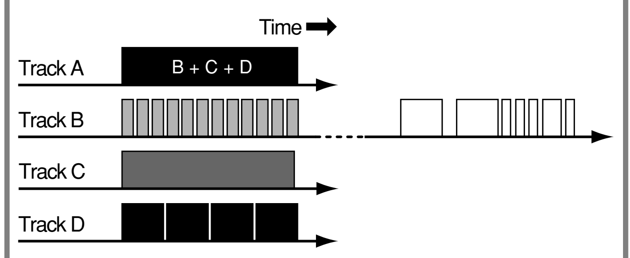
1. Toutes les pistes sont utilisées…



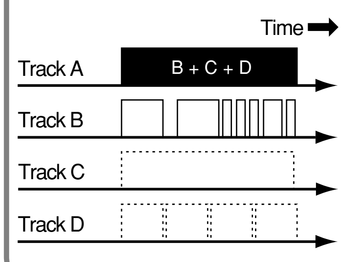
2. Utilisez la fonction Paste (p. 99) pour copier une phrase de la piste A vers une section de la piste B qui ne contient pas de données. (La portion V copiée depuis la piste A ne peut pas être effacée ici).



3. Fusionnez les pistes B, C et D sur la piste A.



4. Utilisez Cut (p. 94) pour effacer la portion inutile de la piste B. Les sons des pistes C et D sont alors inutiles, ces pistes sont donc disponibles pour un nouvel enregistrement.



Si le son enregistré est distordu (Atténuateur d'enregistrement)

Lors de la fusion de pistes, les niveaux de signal des différentes pistes est combiné et vous n'obtiendrez pas des niveaux corrects si vous ne baissez pas les faders. De plus, juste après avoir réalisé la balance entre chacune des pistes, il se peut que le vumètre monte un peu trop haut. Dans ce cas, il faut utiliser les atténuateurs de la console pour éviter que le son ne soit distordu.

Éviter la distorsion avec l'Atténuateur d'enregistrement

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [MUTE] pour appeler l'écran "MIX COMMON".
2. Appuyez sur [▼] pour sélectionner "RecAtt" (recording attenuator).
3. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner le niveau d'atténuation approprié; choisissez 0, -3, -6, -12, -18 ou -24 dB (pas d'atténuation lorsque 0 dB est sélectionné).
4. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



S'il n'y a pas besoin d'atténuation, revenez au réglage "0 dB." Si l'atténuation reste active, vous n'obtiendrez plus des niveaux suffisants, même si les faders sont poussés.

Enregistrer sans utiliser la console

En mode Track Audio Recording (ou lors de l'échantillonnage avec les pads), la voix MIC/LINE est utilisée. Ce qui permet l'utilisation de la méthode Send/Return pour ajouter des effets internes, de changer la balance stéréo, et d'utiliser les faders du SP-808EX pour régler les niveaux.

Pour enregistrer (ou échantillonner) avec des réglages plus simples, utiliser le connecteur **AUX IN** comme entrée pour les enregistrements. Dans ce cas, la console interne n'est pas utilisée, ce qui vous permet d'enregistrer directement vers les pistes (ou d'échantillonner directement vers les pads). Pour une description de la console, voir p. 101.

Connectez un appareil à l'entrée AUX IN et effectuez les réglages suivants.

Enregistrer par l'entrée AUX IN

1. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [MUTE] pour appeler l'écran "MIX COMMON".

2. Pressez [▼] plusieurs fois pour atteindre le troisième écran (AUX In&Out).

3. Tournez la molette TIME/VALUE pour faire passer le paramètre "In" de "THRU ('LINE)" à "REC (orPLAY)."

Pendant l'enregistrement, l'entrée AUX IN est également enregistrée.

1. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

MEMO

Réglez le niveau avec le potentiomètre AUX (INPUT).



Baissez au minimum les potentiomètres MIC et LINE et baisser tous les faders sauf le MASTER.



Vous ne pouvez pas appliquer d'effets ni d'égalisation à l'enregistrement.

MEMO

Si vous utilisez les AUX IN et OUT pour une boucle d'effet, utilisez ces réglages pour enregistrer le retour d'effet.

Chapitre 7 Édition des pistes enregistrées [1] (Édition rapide)

Vous pouvez à votre convenance supprimer, réarranger, et copier les phrases sur les pistes. Il est alors facile de créer des pistes en répétant des phrases (rythmes), et de créer de nouvelles versions de morceaux (en changeant leur arrangement). Il y a deux façons d'éditer les morceaux, décrites ci-après.

Edition rapide (Quick Edit):

Vous pouvez régler et éditer visuellement et rapidement en regardant l'écran Play List (p. 24).

Edition réalisée dans chacun des écrans d'édition :

Pour éditer des données dans toutes les pistes.

Ce chapitre décrit la méthode facile : l'édition rapide. Avec elle, vous pouvez couper, coller, effacer et insérer des matériaux sonores sur les pistes.



Avec l'édition rapide, vous ne pouvez pas coller ni insérer de données dans autre une piste, et vous ne pouvez pas non plus utiliser la fonction pour répéter plusieurs fois un passage. Ces procédures sont réalisées en mode Edit (Chapitre 8, p. 99, 100).



En mode Quick Edit, aucun message de confirmation du type "Etes vous sûr(e)?" n'apparaît à l'écran. De plus, quand vous faites plusieurs modifications successives, **seule la dernière peut être annulée avec [UNDO/REDO]**. Pour éviter de faire une grosse erreur irrécupérable, ne commencez l'édition qu'après avoir sauvegardé le morceau (p. 80).

Utiliser le mode Quick Edit

1. Choisissez le passage du morceau que vous souhaitez éditer.
2. Pour coller ou insérer, placez le morceau à l'endroit où vous voulez effectuer l'opération.
3. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez une des touches curseurs pour lancer la fonction désirée.

La suite explique en détail chaque procédure.

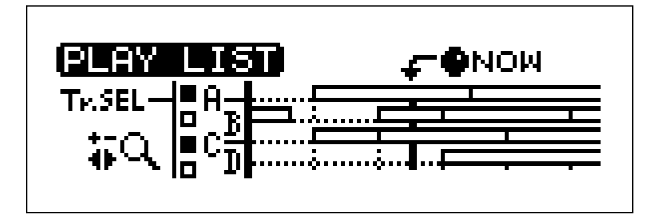
Choisir le segment à éditer

Ce choix s'effectue dans l'écran Play List soit en utilisant fonction Region In/Out, soit en utilisant la fonction Mark Region.

Sélection du segment (Region In/Out)

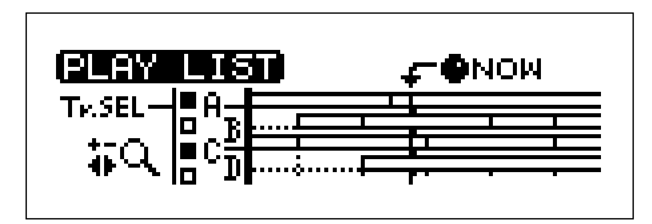
Sélectionner un segment avec Region In/Out

1. Pressez [PLAY] une à trois fois pour afficher l'écran Play List.
2. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [STATUS], sélectionnez le carré noir seulement pour les pistes que vous souhaitez éditer (plusieurs pistes peuvent être choisies).



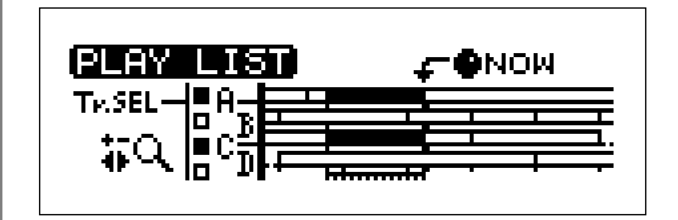
3. Déplacez le morceau au point de départ du segment.
4. Pressez [REGION IN/OUT] pour placer le début (le point IN) du segment.

La touche se met à clignoter.



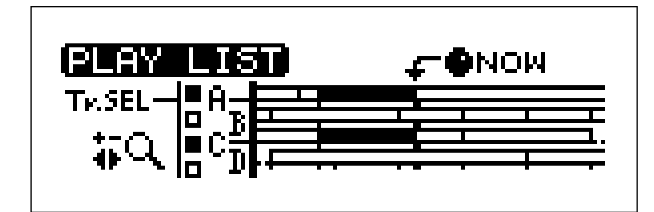
5. Déplacez le morceau au point de fin du segment.

Les phrases sont marquées en noir et la sélection est finie.



6. Pressez [REGION IN/OUT] pour placer la fin (le point OUT) du segment.

La zone est mise en évidence et le bouton arrête de clignoter.



MEMO
Pour annuler totalement la sélection d'un segment, maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [EXIT/NO].

MEMO
Au lieu d'effectuer les étapes 3-6, vous pouvez également marquer la région en pressant deux fois sur [REGION IN/OUT] pendant que le morceau est joué.

Pour régler la position courante sur le début ou la fin de la phrase sur une piste (Fonction PREVIOUS/NEXT)

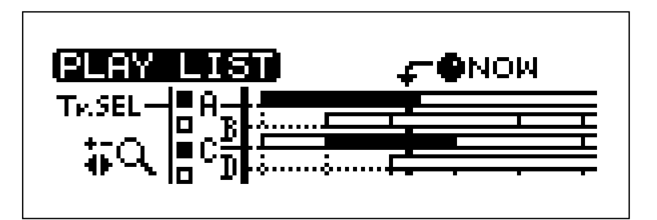
Dans l'écran Play List, si vous maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [►►], vous pouvez sauter directement au début et à la fin de la prochaine phrase de la piste. C'est utile à l'étape 3 quand vous sélectionnez des phrases qui n'ont rien à voir avec les mesures ou les temps avec la fonction REGION IN/OUT. (De même, si vous maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [◄◄], vous sautez directement au début et fin de la phrase précédente.)

Sélectionner une phrase avec Mark Phrase

Régler les segments avec Mark Phrase

1. Pressez [PLAY] une à trois fois pour afficher l'écran Play List.
2. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [STATUS], sélectionnez le carré noir seulement pour les pistes que vous souhaitez éditer (plusieurs pistes peuvent être choisies).
3. Déplacez le morceau au point de départ du segment.
4. Appuyez sur [MARK ON].

La phrase complète passe en noir et est donc sélectionnée. La touche [MARK ON] s'allume.



5. Répétez les étapes 2-4 pour marquer les segments désirés.

Vous pouvez sélectionner plusieurs phases simultanément.

MEMO
Pour effacer une marque, positionnez-vous au niveau de celle-ci puis maintenez la touche [SHIFT] appuyée et pressez [MARK ON]. Pour supprimer toutes les marques, maintenez la touche [SHIFT] appuyée et pressez [EXIT/NO].

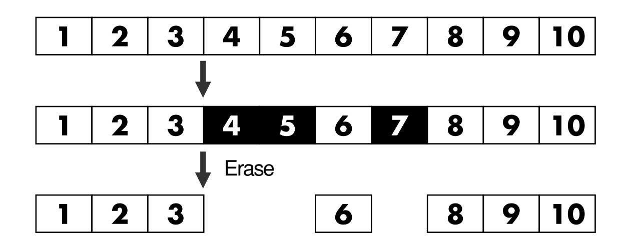
MEMO
Au lieu de faire les étapes 3 et 4, vous pouvez appuyer sur [MARK ON] pendant que le morceau est joué.

7

Editer les segments sélectionnés

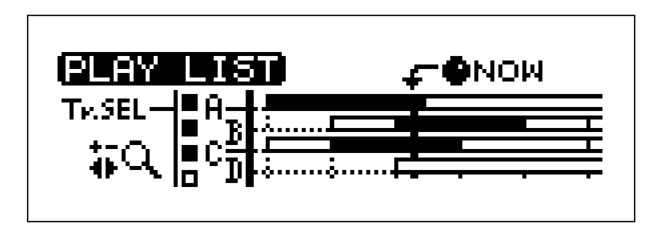
Effacement (Erase)

La fonction Erase supprime les phrase des pistes et laisse inoccupés les espaces libérés (Erase n’est disponible qu’en mode Quick Edit. Elle n’apparaît pas dans le menu Edit appelé par [SONG/TRACK])



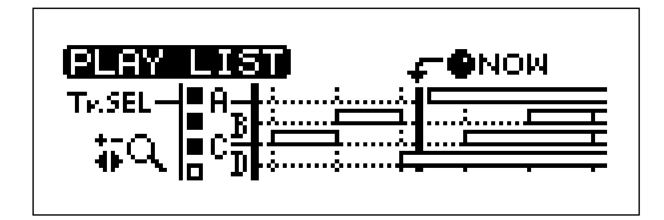
Procédure d’effacement

1. En utilisant Region In/Out ou [MARK ON], sélectionnez un segment à effacer.



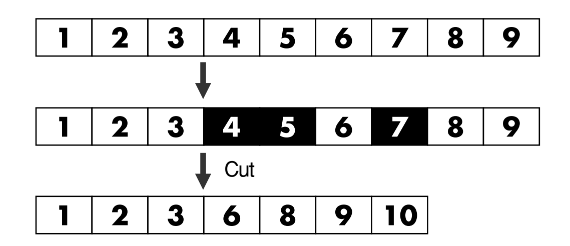
2. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [◄] (ERASE).

La phrase du segment sélectionné est effacée de la piste.



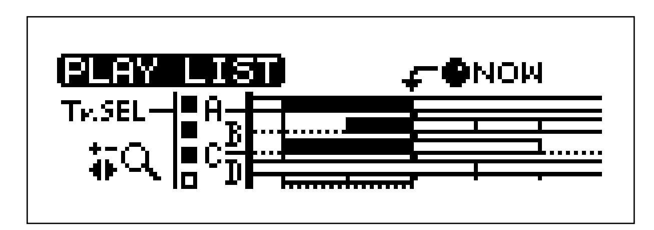
Couper des segments (Cut)

La fonction Cut efface les phrases choisies puis déplace les phrases suivantes de façon à combler le trou créé par l’effacement. C’est analogue au collage d’une bande magnétique ou d’un film (Cut n’est disponible qu’en mode Quick Edit. Elle n’apparaît pas dans le menu Edit appelé par [SONG/TRACK]).



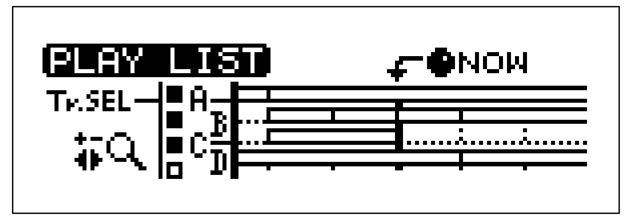
Procédure pour couper

1. En utilisant Region In/Out ou [MARK ON], sélectionnez un segment à effacer.



2. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [►] (CUT).

La phrase dans le segment sélectionné est effacée et les phrases suivantes sont déplacées de façon à combler l’espace laissé vide.





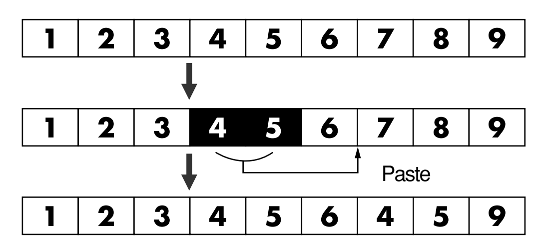
Si vous coupez un segment qui commence ou finit ailleurs que sur un temps ou une barre de mesure, les phrases suivantes ne seront pas conformes aux mesures, ce qui n’est pas pratique. Quand vous coupez les segments, vous pouvez utiliser [◄◄] ou [►►] (les touches de mesures) ou Region In/Out pour être sûr de couper sur une unité de mesure.

MEMO

Vous pouvez scinder ("Split") la Phrase en effectuant cette opération alors que l’écran "Adjust Timing" est affiché.

Coller à un autre endroit (Paste)

La fonction Paste prend une phrase dans le segment sélectionné et écrit (copie) la même phrase à un autre endroit.

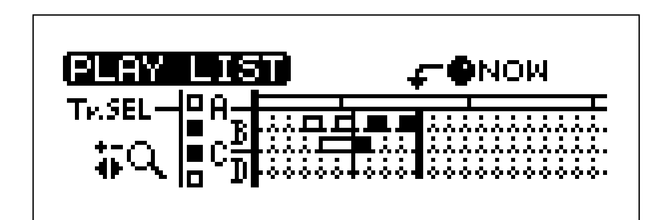




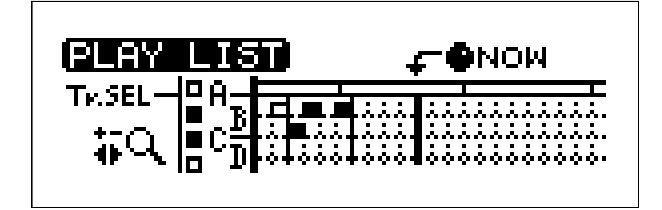
En mode Quick Edit, la destination du collage est limitée **à n'importe quelle position sur la même piste**. Pour coller sur une autre piste, ou coller plusieurs fois, il faut passer par l'écran "Paste" appelé par [TRACK/DISK] (voir chapitre suivant).

Procédure de collage

1. En utilisant Region In/Out ou [MARK ON], sélectionnez un segment à effacer.

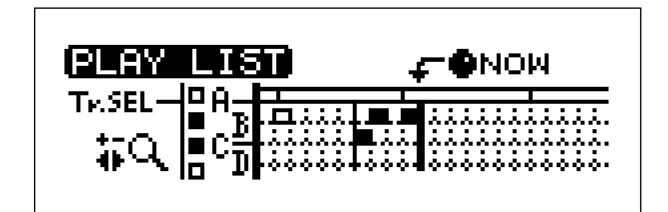


2. Déplacez vous à l'endroit où vous voulez coller la phrase



3. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [▲] (PASTE).

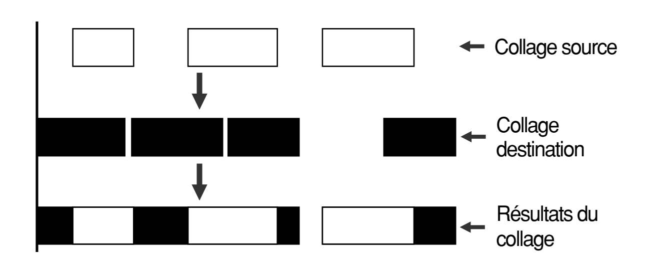
La phrase dans le segment sélectionné est collée à la position choisie. Après l'opération, la phrase qui était à cet endroit est remplacée. (Après le collage, la position courante se déplace **à la fin du segment collé**. Le segment contenant la phrase source n'est pas affecté.)



4. Pour recopier la même phrase, répétez l'étape 3.

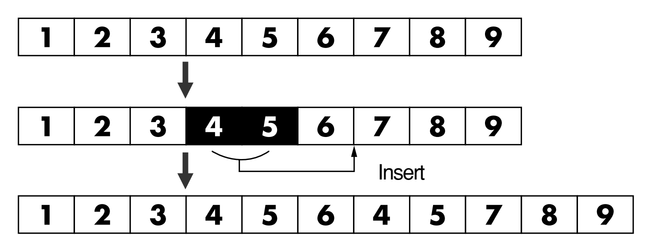


Si la source n'est pas continue (s'il y a des trous), les portions de la destination correspondant à ces trous ne sont pas effacées, mais reste telles quelles.



Insérer à un autre endroit

La fonction Insert prend une phrase dans un segment choisi et l'insère à un autre endroit, en déplaçant en avant les autres phrases.

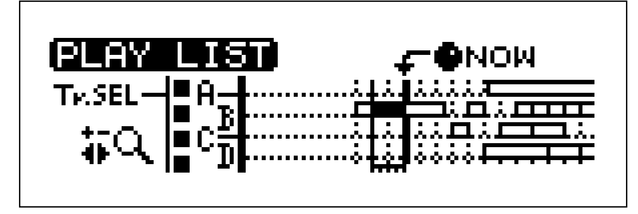




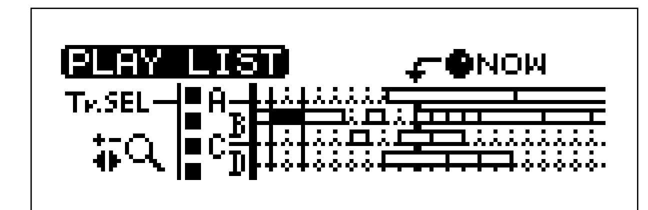
En mode Quick Edit, la destination de l'insertion est limitée **à n'importe quelle position sur la même piste**. Pour insérer sur une autre piste, ou insérer plusieurs fois, il faut passer en mode Edit (voir chapitre suivant).

Procédure d'insertion

1. En utilisant Region In/Out ou [MARK ON], sélectionnez un segment à effacer.

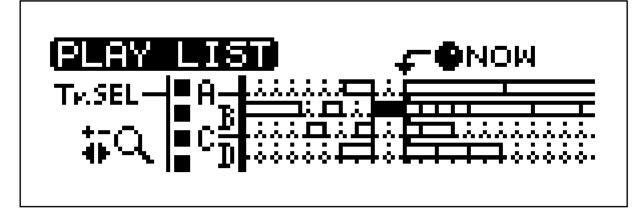


2. Déplacez vous à l'endroit où vous voulez insérer la phrase.



3. Maintenez la touche [SHIFT] appuyée puis pressez [▼] (INSERT).

La phrase dans le segment sélectionné est insérée à la position choisie. Après l'opération, les phrases qui étaient à cet endroit sont déplacées vers l'avant. Après le collage, ni la position courante ni le segment contenant la phrase source ne sont modifiés.



4. Pour insérer à nouveau la même phrase, répétez les étape 1-3.



Si vous sélectionnez un segment qui commence ou finit ailleurs que sur un temps ou une barre de mesure, les phrases suivantes ne seront pas conformes aux mesures, ce qui n'est pas pratique. Quand vous insérez des segments, vous pouvez utiliser [◄◄] ou [►►] (les touches de mesures) ou Region In/Out pour être sûr d'insérer sur une unité de mesure.

Note technique

Même si vous collez ou insérez, aucune nouvelle donnée audio n'est créée sur le disque (les données existantes sont utilisées). Par conséquent, l'espace disponible sur le disque ne diminue pas.

Même si vous effacez ou coupez, le temps disponible sur le disque n'augmente pas. Ceci est dû au fait que le SP-808EX **n'efface aucune donnée du disque tant que la procédure de nettoyage (p. 52) n'a pas été lancée** (c'est pour améliorer le temps de réponse de l'appareil). Si vous n'avez pas assez de place sur le disque, exécutez la fonction Cleanup Disk.

Les fonctions suivantes sont disponibles dans le menu Edit qui est appelé quand [SONG/TRACK] est pressé.

- Ajuster le timing
- Déplacer
- Coller
- Insérer

MEMO

Vous pouvez coller et insérer sur des pistes différentes de la piste d'origine, et choisir le nombre de fois que la fonction est appliquée (les collages/insertions en une seule fois dans une seule et même piste peuvent être réalisés en mode d'édition rapide → p. 95, 96).

Réglage fin du timing de chaque phrase (Adjust Timing)

Ajustement de la position temporelle

Le positionnement des phrases sur les pistes (leur durée) sont exprimés dans les formats suivants :

- en mesure, temps et tic pour la position de départ
- en temps et tics pour la durée

La fonction **Adjust Timing** permet de changer ces valeurs. Vous pouvez également régler d'autres paramètres tels que le volume dans le même écran.

Le réglage du timing comprend trois écrans

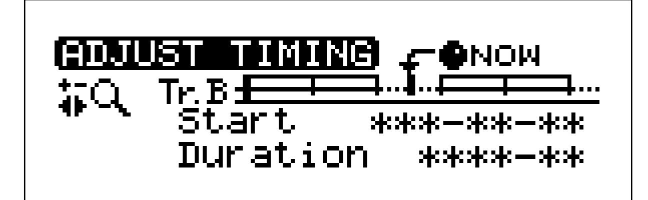
Le premier écran permet de choisir la phrase et les deuxièmes et troisièmes permettent de changer les réglages.

Régler le timing des phases

1. Pressez [SONG/TRACK].

2. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir "Adjust Timing?" et pressez [ENTER/YES].

L'écran Adjust Timing s'affiche.



MEMO

Vous pouvez aussi appeler l'écran Adjust Timing en pressant [SONG/TRACK] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] et en appuyant sur QUICK EDIT [REGION IN/OUT].

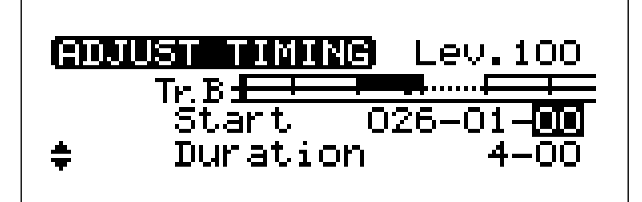
3. Sélectionnez la piste en appuyant sur [STATUS] tout en maintenant [SHIFT].

Les pistes sélectionnées (A-D) apparaissent dans "Tr."

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour déplacer la position courante.

Les phrases **passent progressivement en noir** au fur et à mesure que vous avancez dans le morceau.

5. Quand la phrase est choisie, pressez [▼].



Vous passez sur l'écran EDIT.

6. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir "Start", pressez [◄] ou [►] puis tournez la molette VALUE/TIME pour modifier les réglages (mesures, temps et tics).

7. Choisissez "Duration" (durée de la phrase) de la même manière puis tournez la molette VALUE/TIME pour changer la valeur (nombre de temps et de tics).

8. Si nécessaire, pressez [▼] de façon répétée pour afficher le troisième écran, sélectionnez "WaveOffset" ou "WaveEnd" et tournez la molette VALUE/TIME pour changer les valeurs (jusqu'à 7 chiffres).

9. Pressez [PLAY] pour retourner à l'écran de départ.

Sauvez le morceau (p. 80) pour sauver ces changements.

MEMO

Depuis l'écran ADJUST TIMING, vous pouvez scinder la phrase à la position actuelle (Now Time) en maintenant [SHIFT et en appuyant sur [►].

MEMO

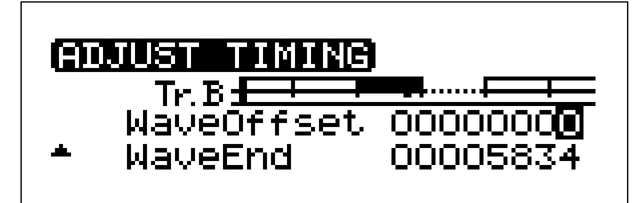
Cette opération peut être annulée par [UNDO/REDO] pour revenir à l'étape 4



Les paramètres "Start" et "Duration" doivent rester dans les limites imposées par les phrases précédentes et suivantes. Autrement dit, les phrases ne peuvent pas se chevaucher. De plus, un temps est toujours égal à une noire (96 Tics). Ceci n'est pas affecté par le rythme de chaque mesure.

Offset (décalage) et point de fin

Le SP-808EX lit les formes d'onde du disque selon l'arrangement des phrases sur les pistes. Les paramètres **WaveOffset** et **WaveEnd** (étape 8) déterminent quelle partie de la forme d'onde est utilisée pour une phrase.



WaveOffset:

MEMO

Ce paramètre spécifie et permet de changer le **point de départ de la lecture** d'une forme d'onde du disque. Le point spécifié est à la position déterminée par "Start" (deuxième écran).

WaveEnd :

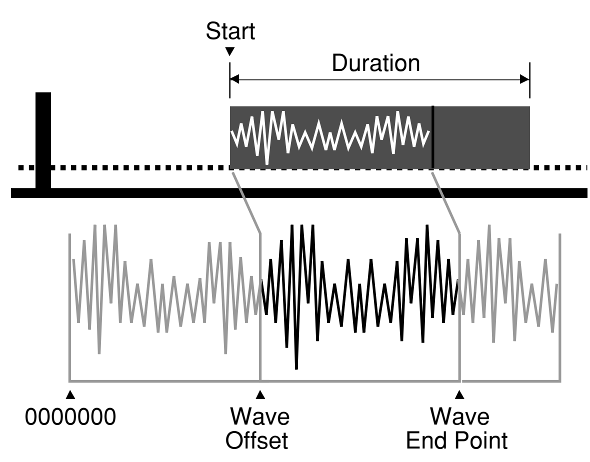
Ce paramètre spécifie et permet de changer le **point de fin de la lecture** d'une forme d'onde du disque. Si ce point est situé avant la fin du segment résultant du paramètre "Duration" (deuxième écran de "Adjust Timing"), le son s'arrête.

MEMO

Si un pad contient une boucle enregistrée en Event Recording (Realtime ou Step), alors le point de fin de la boucle est choisi.

MEMO

Si l'échantillonnage s'est fait en mode "LOOP-END" en Event Recording, vous ne pouvez pas choisir une valeur plus petite que cette valeur fixée



Les points Offset et End sont représentés par des nombres à 7 chiffres, tout comme le point de départ de l'échantillon (p. 57). La durée que représente "0000001" dépend de la fréquence d'échantillonnage (à 32 kHz et VariPitch sur Off, cela représente 1/2000 s). Ceci n'est pas modifié par le tempo ni par la longueur des mesures.

Note Technique

La valeur de l'Offset de départ dépend de la façon dont la phrase est arrangée sur la piste.

Par exemple, supposez que l'échantillon de départ est retardé (p. 57) de "0000320", et qu'un son de pad soit enregistré en Event Realtime Recording (p. 71). Dans ce cas, un trou qui dure "0000320" apparaît au début de l'endroit où la phrase doit être jouée sur la piste.

Par ailleurs, la valeur d'Offset de départ pour les phrases enregistrées en Direct Recording (p. 82) est "0000000

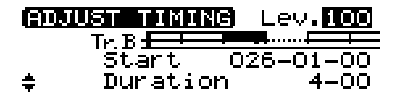
Relation entre Cleanup Disk et "WaveEndPoint"

Parmi les formes d'onde utilisées par les phrases sur les pistes, la fonction Cleanup Disk en mode "STANDARD" (p. 52) supprime la portion qui va du début jusqu'au Start Point. La portion au-delà du paramètre "Duration" n'est habituellement pas supprimée. Donc, quand lorsque vous essayez de placer une toute petite partie d'une grande phrase, l'espace disponible n'augmente pas beaucoup, même après une opération Cleanup Disk.

Cependant; dans ce cas, la **portion située après le point de fin (WaveEnd) est supprimée**. Donc, pour libérer plus de mémoire, déplacer en arrière le point de fin de façon a éliminer la plus grande partie (inutile) de l'échantillon.

Changer le volume de chaque phrase

Dans le second écran de Adjust Timing, le volume de chaque phrase est indiqué en haut à droite de l'écran. Vous pouvez changer le volume (0-100) de la phrase choisie en sélectionnant la valeur et en tournant la molette TIME/VALUE



MEMO

La valeur avant le changement représente le volume affecté au pad lors de sa pression en Event Realtime Recording (les phrases crées en Track Audio Recording sont à 100). "100" indique le volume à l'enregistrement (échantillonnage).

Éditer les segments sélectionnés

Déplacer à un endroit sur une piste sélectionnée (Move)

Cette fonction permet de transférer des données d'un point à un autre dans un morceau. La fonction Move vous permet de déplacer un segment, **même s'il vient d'une autre piste.** (Si vous voulez déplacer un segment d'un point à un autre sur une même piste, vous pouvez également utiliser les fonctions d'édition rapide Paste (p. 95) et Erase (p. 94)).

Déplacer un segment sélectionné

1. Pressez [SONG/TRACK].
2. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir "Move?" puis pressez [ENTER/YES].
3. Pressez [◄] ou [►] pour choisir "Track A→A" et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir "move source track" (piste source) et "move destination track" (piste de destination) ; choisissez une des pistes A, B, C ou D ou toutes les piste A-D pour chacun de ces paramètres.
4. Pressez [▲], [▼], [◄] ou [►] pour choisir chacun des chiffres du paramètre "In Time" (mesure, temps et tic), et tournez la molette TIME/VALUE pour préciser le point de départ de la région à déplacer.
5. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le "Out Time" (point de fin de la région à déplacer).
6. Tournez la molette TIME/VALUE pour régler la destination avec le paramètre "Move To".
7. Pressez [ENTER/YES].
8. Le message de confirmation "Are You Sure?" apparaît à l'écran.
9. Pressez [ENTER/YES] pour effectuer le déplacement. La phrase existant auparavant sur le point de destination est remplacée.
10. Cette opération peut être annulée avec [UNDO/REDO]. Pressez [PLAY] pour retourner à l'écran de départ.

MEMO

Si à l'étape 3, toutes les pistes sont sélectionnées comme source, la destination se fixe automatiquement sur A-D (et c'est le seul cas ou "move destination track" prend cette valeur).

MEMO

Si une des touches Locator (p. 37) allumées est pressée aux étapes 4-6, les paramètres sélectionnés prennent la valeur du calage mémorisé.

Collage répété sur une piste choisie (Paste)

Cette fonction permet de coller un segment à n'importe quel endroit d'un morceau, **y compris sur une piste différente** de la piste source, et **autant de fois que désiré**.

Coller un segment choisi à un autre endroit

1. Pressez [SONG/TRACK].
2. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir "Paste?" puis pressez [ENTER/YES].
3. Pressez [◄] ou [►] pour choisir "Track A'A" et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir "paste source track" (piste source) et "paste destination track" (piste de destination) ; choisissez une des pistes A, B, C ou D ou toutes les piste A-D pour chacun de ces paramètres.
4. Pressez [▲], [▼], [◄] ou [►] pour choisir chacun des chiffres du paramètre "In Time" (mesure, temps et tic), et tournez la molette TIME/VALUE pour préciser le point de départ de la région à coller.
5. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le "Out Time" (point de fin de la région à coller).
6. Tournez la molette TIME/VALUE pour régler la destination avec le paramètre "Paste To".
7. Sélectionnez "Repeat Times" et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le nombre de répétitions de la phrase.
8. Pressez [ENTER/YES].
9. Le message de confirmation "Are You Sure?" apparaît à l'écran.
10. Pressez [ENTER/YES] pour effectuer le collage. La phrase existant auparavant sur le point de collage est remplacée.
11. Cette opération peut être annulée avec [UNDO/REDO]. Pressez [PLAY] pour retourner à l'écran de départ.

MEMO

Si à l'étape 3, toutes les pistes sont sélectionnées comme source, la destination se fixe automatiquement sur A-D (et c'est le seul cas ou "paste destination track" prend cette valeur).

MEMO

Si une des touches Locator (p. 37) allumées est pressée aux étapes 4-6, les paramètres sélectionnés prennent la valeur du calage mémorisé.

Insertion répétée sur une piste choisie (Insert)

Cette fonction permet d’insérer un segment à n’importe quel endroit d’un morceau, **y compris sur une piste différente de la piste source**, et autant de fois que désiré.

Insérer un segment choisi à un autre endroit

1. Pressez [SONG/TRACK].
2. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir “Insert?” puis pressez [ENTER/YES].
3. Pressez [◄] ou [►] pour choisir “Track A→A” et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le “insert source track” (piste source) et le “insert destination track” (piste de destination) ; choisissez une des pistes A, B, C ou D ou toutes les piste A-D pour chacun de ces paramètres.
4. Pressez [▲], [▼], [◄] ou [►] pour choisir chacun des chiffres du paramètre “In Time” (mesure, temps et tic), et tournez la molette TIME/VALUE pour préciser le point de départ de la région à insérer.
5. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le “Out Time” (point de fin de la région à insérer).
6. Tournez la molette TIME/VALUE pour régler la destination avec le paramètre “Insert To”.
7. Sélectionnez “Repeat Times” et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le nombre de répétitions de la phrase.
8. Pressez [ENTER/YES].
9. Le message de confirmation “Are You Sure?” apparaît à l’écran.
10. Pressez [ENTER/YES] pour effectuer l’insertion. La phrase existant auparavant sur le point d’insertion est remplacée.
11. Cette opération peut être annulée avec [UNDO/REDO]. Pressez [PLAY] pour retourner à l’écran de départ.

MEMO

Si à l’étape 3, toutes les pistes sont sélectionnées comme source, la destination se fixe automatiquement sur A-D (et c’est le seul cas ou “insert destination track” prend cette valeur).

MEMO

Si une des touches Locator (p. 37) allumées est pressée aux étapes 4-6, les paramètres sélectionnés prennent la valeur du calage mémorisé.

MEMO

Si vous coupez un segment qui commence ou finit ailleurs que sur un temps ou une barre de mesure, les phrases suivantes seront décalées, ce qui n’est pas souhaitable. Quand vous insérez un segment, il est préférable de choisir le segment par unités de mesures.

S'il y a du bruit entre les Phrases

Si vous lisez en continu sur une piste des Phrases n'utilisant que des sons de basse ou similaires sans espace entre les Phrases, il peut survenir une légère montée de bruit aux points où une Phrase se termine et où une autre commence.

Dans de telles situations, régler "FadeSw" sur ON en utilisant la procédure indiquée ci-après peut améliorer le son.

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].
2. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner "Set Song Param?", puis appuyez sur [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [◄] ou [►] pour sélectionner "FadeSw" pour la piste désirée, puis tournez la molette VALUE/TIME pour régler ce champ sur ON.
4. Pour revenir à l’écran HOME, appuyez sur [PLAY].

Note technique

Lorsque "FadeSw" est réglé sur ON, le SP-808EX raccourcit subtilement la durée (Duration) de chaque Phrase d'une succession rapide de Phrases, en fonction du tempo. Ce qui a pour effet d'accélérer la fonction Fade Out du SP-808EX, et aide à supprimer le bruit lors des discontinuités des formes d'ondes.



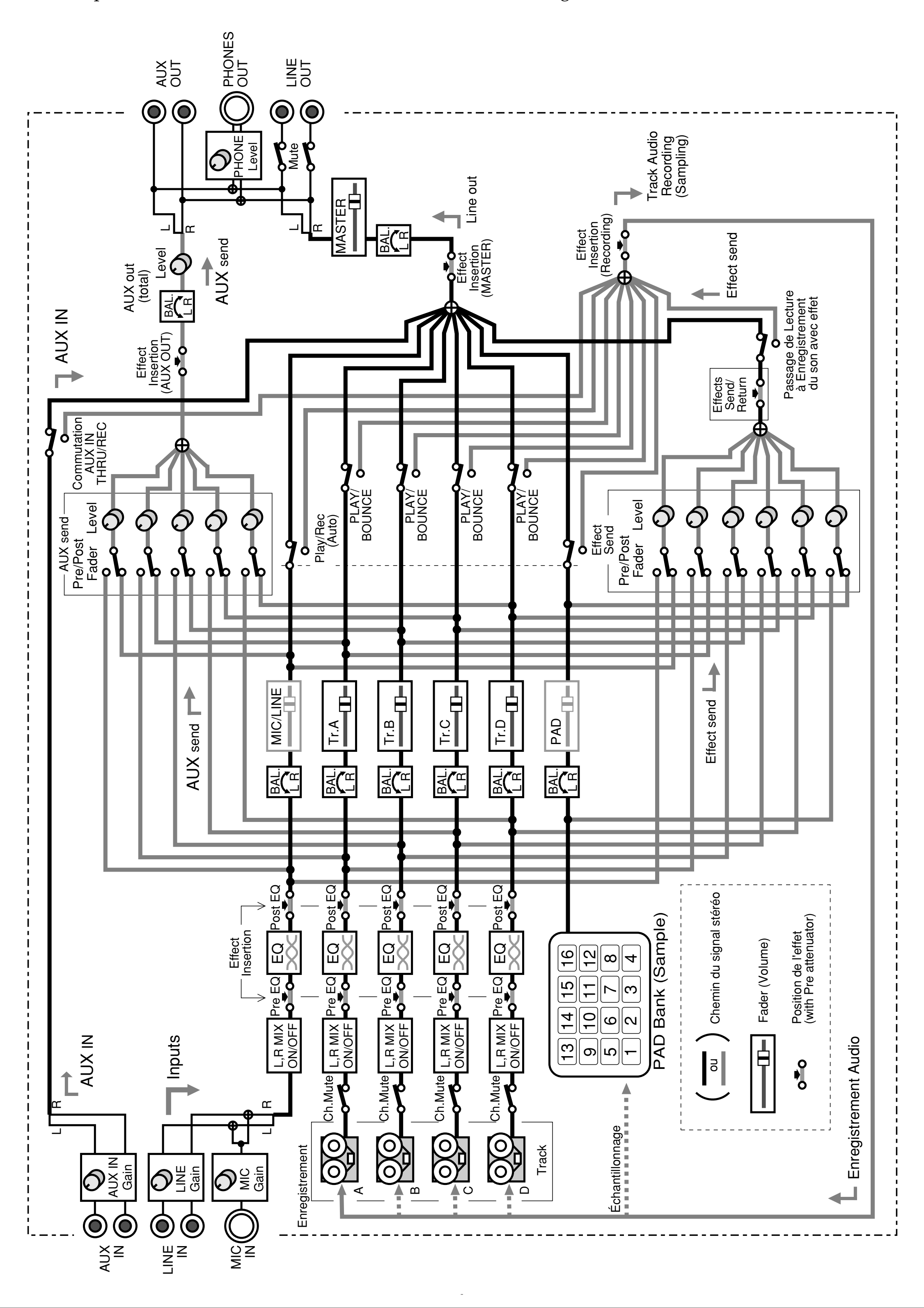
Ce résultat peut ne pas être atteint si le bruit est contenu dans la Phrase elle-même.

Chapitre 9 Utiliser un enregistreur externe (Mixage)

Après avoir arrangé et enregistré les pistes, vous pouvez copier le morceau sur un appareil externe d'enregistrement (MD, DAT, platine cassette), tout en ajustant le volume et les effets, afin d'obtenir un produit fini. Cette opération est appelée Mixage. Afin de la mener à bien, il faut manipuler correctement la console de mixage interne.

Configuration de la console de mixage (schéma)

Le schéma ci-dessous présente les connexions internes de la console de mixage du SP-808EX.





Les paramètres (excepté la position du fader et quelques autres) sont conservés, comme données du morceau, lorsque ce dernier est enregistré (p. 80).

Processus de mixage

Les étapes à suivre sont les suivantes :

1. Connectez les sorties principales du SP-808EX (MASTER OUT) à l'entrée de l'enregistreur externe.

L'extension SP808-OP1 (ou SP808-OP2) optionnelle est nécessaire pour une connexion numérique (p. 169).

2. Sélectionnez un effet parmi les effets internes.

3. Appuyez sur [STATUS] pour chaque piste devant être lue, de telle sorte qu'elle soit allumée en vert.

4. Maintenez la touche [SHIFT] et appuyez sur le locateur [CLEAR] pour passer à l'écran de visualisation de la console (p. 24).

5. Lancez le morceau depuis son commencement, et ajustez les faders pour obtenir la balance désirée.

6. Appuyez sur [◄] ou [►] pour sélectionner les paramètres (niveau d'envoi d'effet, balance droite-gauche,...) de chaque piste, et réglez leur valeur en faisant tourner la molette VALUE/TIME.

7. Égalisez chaque piste (voir la description ci-après).

8. Réglez le niveau d'enregistrement de l'enregistreur externe.

9. Lancez l'enregistrement sur l'enregistreur externe, puis la lecture du morceau sur le SP-808EX.

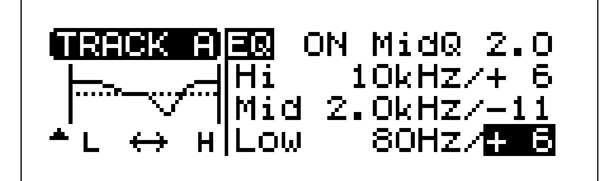
Le Mixage commence alors.

MEMO

Lors des étapes 4 et 5, pour obtenir des paramètres plus détaillés, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [EFFECTS] sur chaque voie, puis réglez les paramètres sur l'écran de chaque piste. Appuyez sur [▼] plusieurs fois pour faire apparaître l'écran d'égalisation à l'étape 6.

Utilisation de l'Égaliseur

Pour chaque piste, en maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [EFFECTS], puis en appuyant [▼] plusieurs fois, on obtient l'écran de l'égaliseur. Il s'agit du même égaliseur paramétrique 3 bandes que celui proposé pour les entrées MIC/LINE. (Pour la description de chaque paramètre, → voir p. 53.)



Si la balance stéréo du MASTER OUT est inégale

Appuyez sur les touches [SHIFT] et [MUTE] pour faire apparaître l'écran “MIX COMMON”, puis sélectionnez “Balance” à l'aide de [▲]. Ensuite, donnez une valeur au paramètre à l'aide de la molette VALUE/TIME.

Ce paramètre peut prendre des valeurs allant de L63 (sortie gauche seulement) à R63 (sortie droite seulement), en passant par 0 (balance droite-gauche équilibrée).

Jouer une piste stéréo en mono

L'affectation du mode stéréo ou mono pour une piste est décidée lors de son enregistrement (dans Track Audio Recording ou lors de l'échantillonnage dans les pads). Cependant, la procédure suivante permet le **mixage des sons placés à droite ou à gauche** et la lecture des phrases stéréo en mono.

Jouer des phrases stéréo en mono

1. Pressez [SHIFT] et [EFFECTS] pour la piste choisie, afin d'appeler l'écran Tr.A-D.

2. Assurez-vous que “Merge-L&R” est sélectionné et faites tourner la molette VALUE/TIME pour fixer ce paramètre à ON.

3. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



Le paramètre “Balance” se trouve sur l'écran qui apparaît à l'étape 1. En le sélectionnant, par appui sur [▲], il est possible de changer sa valeur à l'aide de la molette VALUE/TIME. Lorsque “Merge-L&R” est sur “ON” (sortie mono), le fait de changer la valeur de “Balance” revient à ajuster la panoramique, comme sur une console de mixage ordinaire.

Ajouter des effets internes lors du mixage

Avant d'ajouter des effets, que ce soit pendant le mixage ou non, assurez-vous que :

1. Les effets sont sur "ON". Pour ce faire, le bouton EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] doit être allumé.
2. Si le Real Time Effects Controller "b" (FILTER ISOLATOR) est allumé, maintenez [SHIFT] et pressez [SELECT ROW], pour faire basculer sa valeur sur "a" (PATCH).

Positionnement des effets internes dans la console

Lors du mixage, les effets internes sont généralement utilisés comme suit :

Send/Return :

(Le signal est mixé vers la sortie à travers les effets communs. Le niveau de signal envoyé aux effets peut être déterminé pour chaque piste. Ceci est utilisé pour la réverbération et les effets similaires.)

Master Insert:

(Insère les effets dans la sortie stéréo envoyée à l'enregistreur externe. Utile pour la compression ou l'égalisation du signal global.)

Channel Insert :

(L'effet est inséré dans une piste déterminée.)

Pour sélectionner l'une de ces possibilités, procédez ainsi :

1. Maintenez [SHIFT] et pressez [MUTE] afin de faire apparaître l'écran "MIX COMMON".
2. Pressez [▼] deux fois, pour arriver à "FxLoc." (effects location, position des effets).
3. Faites tourner la molette VALUE/TIME et sélectionnez l'une des valeurs suivantes :

Send/Return :	"SEND/RETURN"
Master Insert :	"INS MASTER"
Channel Insert : "	Tr.A PRE-EQ" ou "Tr.A POST-EQ" (ici on suppose que la piste A est sélectionnée)

4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

Si "Channel Insert" est sélectionné à l'étape 3 :

Deux choix sont proposés : ajout de l'effet avant ("PRE-EQ") ou après **égalisation** ("POST-EQ").

Généralement, l'effet est ajouté avant l'égalisation ("PRE-EQ"), POST-EQ étant utilisé lorsque l'on souhaite amplifier ou couper certaines fréquences du signal avant de l'envoyer aux effets.

C'est le cas par exemple pour des effets comme la distorsion et la compression.

Ajuster le niveau de départ de l'effet

En utilisant Send/Return pour ajouter des effets, appuyez sur **[EFFECTS] pour activer ou désactiver les effets de chaque piste**.

MEMO

Si, au lieu de s'allumer, [EFFECTS] clignote, cela signifie que globalement EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] est désactivé. En appuyant EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], [EFFECTS] cesse de clignoter et reste allumé, indiquant que les effets sont actifs.

Voici la procédure à suivre pour déterminer quel niveau de signal, pour chaque piste, est envoyé aux effets :

1. Pressez [SHIFT] et [EFFECTS] pour la piste sélectionnée, afin de faire apparaître les paramètres associés à la piste.
2. Avec [▼] ou [►] sélectionnez la valeur située à l'extrémité droite de la ligne "Fx" (le niveau d'envoi d'effet).
3. Réglez cette valeur avec la molette VALUE/TIME.
4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de départ.

Si vous sélectionnez un patch d'effet, utilisez Send/Return pour ajouter l'effet.

(Appuyez sur [FX INFO] et faites tourner la molette VALUE/TIME pour choisir le patch d'effet puis appuyez sur [ENTER/YES].)

Différence entre “Pre-Fader” et “Post-Fader”

Lorsque les effets sont utilisés en mode Send/Return, le signal peut leur être envoyé avant ou après son passage par le fader (ou la balance stéréo), pour chaque piste.

Pre-Fader :

La modification de la valeur du fader (ou de la balance stéréo) n’a pas d’effet sur le niveau de signal envoyé à l’effet.

Post-Fader :

En diminuant ou augmentant la valeur du fader (ou de la balance stéréo), le niveau de signal envoyé à l’effet diminue ou augmente.

Choisir Pre ou Post-Fader pour les effets

5. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur la touche [EFFECTS] d’une piste pour faire apparaître ses paramètres.
6. Appuyez sur [▼] ou [►] pour sélectionner “PRE-F” (pré-fader) ou “PST-F” (post-fader) dans la section “Fx”.
7. Pour passer de “PRE-F” à “PST-F”, utilisez la molette VALUE/TIME.
8. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

Insérer un compresseur / égaliseur dans le MASTER OUT

Pendant le mixage, il est possible de contrôler le signal envoyé à l’enregistreur externe en compressant (limitant) la sortie. Il faut alors positionner les effets en insertion sur le Master (INS MASTER) (p. 103).

MEMO

Le SP-808EX dispose d’algorithmes (base des effets) pour ses effets internes, destinés à cette utilisation. Exemple : l’effet n° P82 “03>CompEtc” inclut un compresseur/limiteur, un Enhancer, un égaliseur paramétrique et un suppresseur de bruit connectés en série. (voir p. 114)

Lorsque les effets internes sont utilisés dans un autre but (réverbération globale par exemple), il se peut que vous souhaitiez utiliser un compresseur ou un égaliseur externe. Il faut alors connecter ce dernier entre le SP-808EX et l’enregistreur externe.

SP-808EX MASTER OUT



Effets externes



Enregistreur externe

Pour les effets de type compresseur, égaliseur, etc., la connexion via les sorties AUX IN/OUT, en utilisant la méthode Send/Return n’est pas efficace.

Cas où une distorsion apparaît sur les effets (Utilisation de l’atténuateur d’entrée d’effet)

En envoyant des signaux provenant de chaque piste aux effets, le niveau peut devenir supérieur au niveau toléré en entrée d’effet, d’où apparition de distorsion. Pour éviter de telles situations, utilisez l’atténuateur de la console, selon la procédure suivante.

Eviter la distorsion à l’aide de l’atténuateur d’entrée d’effet

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur la touche [MUTE] pour faire apparaître l’écran “MIX COMMON”.
2. Pressez [▼] trois fois pour appeler la page “FX-Signal”.
3. Vérifiez que “PreFx Att” (pré-atténuateur d’effet) est sélectionné.
4. Déterminez le niveau d’atténuation à l’aide de la molette VALUE/TIME. Les différentes valeurs possibles sont : 0, -3, -6, -12, -18, et -24 dB. Si 0 dB est sélectionné, il n’y a pas d’atténuation.
5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



S’il n’y a pas besoin d’atténuation, pensez à remettre la valeur à 0 dB. En effet, si l’atténuation reste activée, il sera éventuellement impossible d’envoyer un signal suffisamment puissant aux effets.

Utiliser AUX IN/OUT

La console du SP-808EX comprend un auxiliaire stéréo (AUX IN/OUT) en entrée et en sortie.

Entrée audio par l'intermédiaire de la connexion AUX IN (jacks)

Vous pouvez utiliser les entrées AUX IN pour enregistrer les pistes ou échantillonner dans les pads.

Les sortie AUX OUT

AUX OUT reçoit en stéréo l'ensemble des signaux qui ont été dirigés vers l'auxiliaire, en provenance des différentes pistes. Le niveau global de sortie auxiliaire (AUX OUT), ainsi que sa balance stéréo, peuvent être réglés indépendamment du niveau envoyé par chaque voie (p. 96).

Le choix d'un niveau de sortie pré ou post-fader se fait au niveau de chaque voie.

Réglage du niveau d'envoi et de la balance stéréo vers la sortie auxiliaire (AUX OUT)

Le signal envoyé à AUX OUT peut provenir des 5 sources suivantes :

- Pistes A, B, C et D
- Entrée MIC/LINE



Les pads ne peuvent pas envoyer de signal à AUX OUT.

Régler le niveau envoyé vers AUX OUT pour chaque voie

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [EFFECTS], pour l'une des pistes A - D ou pour l'entrée MIC/LINE, afin d'appeler l'écran de paramètres.
2. Appuyez sur [▲], [▼] ou [►] pour sélectionner "PRE-F" ou "PST-F" dans "Aux".
3. Choisissez entre "PRE-F" ou "PST-F" à l'aide de la molette VALUE/TIME.
4. Pressez [►] pour sélectionner le paramètre situé à l'extrémité droite de la ligne "Aux" (AUX send level, niveau d'envoi AUX).
5. Réglez la valeur à l'aide de la molette VALUE/TIME.
6. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de départ.

Les réglages aux étapes 2 et 3 déterminent le point de départ du signal envoyé à AUX OUT pour chaque voie. Si "PST-F" (post-fader) est choisi, le niveau de sortie dépend du fader de voie, ainsi que de la balance stéréo. Sinon (choix de "PRE-F"), le fader de voie et la balance stéréo n'ont pas d'influence sur le niveau du signal envoyé à AUX OUT.

Utiliser des effets externes (Send/Return)

Le SP-808EX comprend une unité d'effets interne. En utilisant AUX IN/OUT, vous pouvez la combiner à des appareils externes, et ajouter une unité d'effets supplémentaire en mode Send/Return. Cela peut être pratique lorsque, par exemple, vous souhaitez insérer les effets internes dans une piste ou dans le MASTER OUT, et ajouter une réverbération externe.

Les connexions stéréo se font de la manière suivante :

SP-808EX **AUX OUT** → Unité d'effets externe **IN**

SP-808EX **AUX IN** ← Unité d'effets externe **OUT**



Prenez soin de couper le son direct (sec) en provenance des appareils externe, afin de ne renvoyer à SP-808EX AUX IN que le son de l'effet.



Ne connectez que des appareils stéréo (2 entrées/2 sorties), les appareils mono (1 entrée/1 sortie) ne convenant pas pour une connexion à la sortie auxiliaire du SP-808EX (AUX OUT).



Le niveau du signal envoyé aux effets par chaque voie est déterminé selon la procédure "Réglage du niveau envoyé vers AUX OUT pour chaque voie.



Avec les réglages d'usine, le retour d'effets (AUX IN) est enregistré automatiquement sur les pistes ou échantillonné dans les pads. Si vous ne souhaitez enregistrer les sons en provenance des effets externes, référez-vous à la section suivante ("Utilisation de AUX IN comme entrée auxiliaire"), et passez la valeur du paramètre "In." de "REC(orPLAY)" à "THRU→LINE)."

Utiliser AUX IN comme entrée auxiliaire

AUX IN peut être utilisé comme entrée pour le retour d'effets externes, mais peut aussi être considéré comme une entrée stéréo à usage divers. Le signal en entrée dans AUX IN est envoyé vers le MASTER OUT, sans modification de niveau.

De plus, lors d'enregistrement ou d'échantillonnage, le signal en provenance de AUX IN est également enregistré (réglage d'usine). Si besoin, vous pouvez changer ce paramètre.

Éviter l’enregistrement du signal en provenance de AUX IN

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [MUTE] pour avoir l’écran “MIX COMMON”.
2. Appuyez sur [▼] plusieurs fois, jusqu’à apparition du troisième écran (Aux In&Out).
3. Pressez la touche [▲] pour sélectionner “In”.
4. Faites passer la valeur de “REC(orPLAY)” à “THRU(’LINE)” à l’aide de la molette VALUE/TIME.
5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de départ.

Utiliser AUX OUT comme sortie auxiliaire

La sortie AUX OUT peut être utilisée pour envoyer le signal aux effets externes (comme décrit précédemment), mais peut aussi être considérée comme une sortie stéréo multi-usage. En lui envoyant un signal pré-fader (p. 104) depuis chaque voie (Pistes A-D et MIC/LINE), vous pouvez régler les niveaux indépendamment du MASTER OUT. De plus, vous pouvez assigner aux pads des sons en provenance de AUX OUT.

Régler le niveau de AUX OUT et sa balance stéréo

1. Maintenez [SHIFT} et pressez [MUTE] pour afficher l’écran “MIX COMMON”.
2. Appuyez sur [▼] plusieurs fois, pour obtenir le troisième écran (Aux In&Out).
3. Pressez [▼], [▲] ou [◄] pour sélectionner “Out Lev.”
4. Réglez le niveau à l’aide de la molette VALUE/TIME.
5. Appuyez sur [►] pour sélectionner “Bal.”
6. Ajustez la balance stéréo au moyen de la molette VALUE/TIME.
7. Pressez [PLAY] pour revenir aux écran de base.

Exemple d’utilisation de AUX OUT comme sortie moniteur

Vous pouvez utiliser AUX OUT comme sortie moniteur pour jouer des sons en provenance du SP-808EX lors d’un concert. Par exemple, si vous souhaitez envoyer le contenu des pistes A - C au MASTER OUT, et celui de la piste D (métronome) au batteur via un casque, vous pouvez diriger le signal de la piste D vers AUX OUT, sur lequel est branché un amplificateur de casques.

Ajout des effets internes à AUX OUT par la méthode d’insertion

Lorsque vous réglez les effets (écran “MIX COMMON”, voir p. 103), en choisissant “INS AUX-OUT”, vous pouvez insérer les effets internes dans AUX OUT.

La sortie AUX OUT peut aussi être utilisée comme un Pad Cue (p. 48). De plus, si vous utilisez une extension multi I/O optionnelle, vous pouvez l’utiliser comme sortie directe pour la piste D. (Avec l’extension multi I/O, les pistes A à C sont déjà équipées de sorties directes). Vous pouvez définir la fonction de AUX OUT dans “AUX Out Jack Mode”.

1. Appuyez sur [SHIFT] et [MUTE] pour faire apparaître l’écran “MIX COMMON”.
2. Appuyez sur [▼] jusqu’à l’apparition du troisième écran (AUX In&Out).
3. Pressez [▼] pour sélectionner “OutJackMode”
4. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour choisir entre “AUX” (réglage habituel), “PAD CUE” (fonction Pad Cue, voir p. 48) et “Track D.” (Sortie directe pour la piste D, voir p. 175).
5. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de départ.

Utiliser AUX IN/OUT avec l’entrée MIC/LINE IN

L’entrée MIC/LINE IN n’est pas seulement active lors de l’échantillonnage, mais à tout moment. Vous pouvez l’utiliser pour insérer un égaliseur ou des effets indépendants, et envoyer des signaux à AUX OUT. En tant qu’entrée additionnelle lors du mixage, elle offre de plus grandes fonctionnalités que AUX IN.

- Si un séquenceur MIDI externe est utilisé et synchronisé (voir p. 178) lors du mixage, connectez sa sortie à MIC/LINE IN.
- Si vous souhaitez égaliser le retour d’effets externes, utilisez MIC/LINE IN au lieu de AUX IN.
- En concert, vous pouvez utiliser cette entrée pour le mixage de votre voix.

D’autres utilisations sont envisageables.



Si l’option SP808-OP1 (ou SP808-OP2) est installée, l’entrée MIC/LINE IN ne peut pas être utilisée lorsque vous recevez un signal numérique en provenance d’une source externe, mais AUX IN reste actif.

Chapitre 10 Utiliser les effets internes

Les différentes utilisations des méthodes Send/Return et Insert

Nous avons déjà vu précédemment, dans les sections concernant l'échantillonnage (Chapitre 3), l'enregistrement de pistes audio (Chapitre 6) et le mixage (Chapitre 9) quand utiliser les méthodes de connexion départ/ retour ou insertion. Vous trouverez ci-après des explications plus détaillées concernant les façons d'utiliser Départ/Retour et Insertion.

Appliquer des effets en Départ/Retour

Cette méthode ne convient qu'aux effets dont le signal doit être mélangé au son d'origine, comme la réverbération ou le délai par exemple. Avec ce type de connexion, il est possible d'envoyer vers un même effet des signaux provenant de plusieurs voies de console différentes, en ajustant le niveau de départ indépendamment pour chaque voie.

MEMO

Reportez-vous à "Ajouter des effets internes en cours de mixage", voir p. 103, pour une description de la procédure à suivre pour ajouter des effets.

MEMO

Le branchement en départ-retour requiert un patch d'effet disposant de réglages de niveau de son d'origine ("Dry Level", par exemple), afin de pouvoir le régler à "0".

MEMO

Si le son de l'effet est distordu, vous pouvez essayer d'atténuer le niveau du signal arrivant en entrée de l'effet avec l'atténuateur ("Pre Fx Att") qui se trouve dans la seconde page de l'écran "MIX COMMON" (voir p. 104).

MEMO

L'écran Mixer View permet de régler le niveau de départ vers les effets tout en vérifiant le statut de toutes les voies. Pour appeler cet écran, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur LOCATOR [CLEAR]. Pour modifier les réglages, appuyez sur [◄] ou [►] afin de positionner ▼ en bas de l'écran pour la voie désirée, puis tournez la molette VALUE/TIME afin de procéder aux modifications.

MEMO

Le signal de retour d'effets arrive généralement sur les généraux MASTER OUT. De plus, lors de l'enregistrement d'une piste audio ou d'un échantillonnage, il repart automatiquement vers les pistes ou les pads. Toutefois, si le paramètre "**Return**" de la seconde page de l'écran "MIX COMMON" est réglé sur "PLAY-ONLY", alors même lors de l'enregistrement d'une piste audio ou d'un échantillonnage, le signal de l'effet arrivera sur MASTER OUT. Dans ce cas, l'effet ne sera bien sûr pas enregistré.

Appliquer des effets en Insert

Les effets traitant le son d'entrée lui-même (ex : compresseur, Wah-Wah, Phaser, etc.), sans mélanger signal d'effet et signal d'origine, viennent normalement s'insérer dans le chemin du signal de la console. Vous pouvez sélectionner comme destination d'insertion MASTER OUT, AUX OUT, l'entrée de chaque voie ou le bus d'enregistrement. Pour ajouter les effets en insert, il faut bien sûr commuter l'effet en position Insert (voir p. 103), puis appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour activer les effets.

MEMO

Si vous insérez l'effet dans une voie, vous pouvez choisir de le placer avant l'égaliseur de la voie (PRE-EQ) ou après (POST-EQ) - voir p. 103.

MEMO

Rien ne vous empêche d'utiliser en insertion des effets mélangeant le signal d'effet au son d'origine. Dans ce cas, il suffit d'établir l'équilibre son direct/son de l'effet via le réglage du potentiomètre Dry Sound Volume, directement dans les patches d'effets. Dans certains cas particuliers (effets spéciaux notamment), il ne sera pas forcément nécessaire de procéder à ce réglage.

Que signifie [EFFECTS] allumé ou éteint ?

Pour chaque voie (pistes A, B, C, D et MIC/LINE), [EFFECTS] permet de vérifier si un effet est activé. A chaque position de l'effet correspond un état différent du voyant, comme indiqué ci-dessous :

Disposition en Départ/Retour

Allumé : Le signal est envoyé aux effets.

Clignotant : Le signal est envoyé aux effets, mais l'effet (EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] est désactivé.

Éteint : Aucun signal n'est envoyé aux effets.

Appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] :
Permet d'activer/désactiver l'effet

Appuyer sur [EFFECTS] :
Permet de déterminer si le signal est ou non envoyé vers les effets.


Même si [EFFECTS] est allumé, aucun effet ne sera audible si le niveau de départ d’effet est réglé sur zéro.

Disposition en insertion dans une des voies de la console

Allumé : L’effet est inséré dans la voie et activé.

Clignotant : L’effet est inséré dans la voie et désactivé.

Éteint : L’effet n’est pas inséré dans la voie et aucun effet n’est appliqué.

Appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] :

Permet d’activer/désactiver l’effet

Appuyer sur [EFFECTS] (témoin est allumé ou clignotant :

Voir ci-dessus.

Appuyer sur [EFFECTS] alors que le témoin est éteint :

Rien ne se passe.

Disposition en Insertion sur les généraux MASTER OUT ou sur le bus d’enregistrement

Allumé : L’effet est inséré dans la voie et activé.

Éteint : L’effet est désactivé.

Appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] :

Permet d’activer/désactiver l’effet.

Appuyer sur [EFFECTS] alors que le témoin est allumé :

Permet de désactiver tous les effets.

Disposition en Insertion sur les AUX Out

Tous les témoins [EFFECTS] sont éteints. Rien ne se passe lorsqu’on appuie dessus...

Appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] :

Permet d’activer/désactiver l’effet.

Edition et sauvegarde des effets

Le SP-808EX possède 99 patches d’effets internes différents (pouvant être seulement appelés). Rien ne vous empêche de modifier le paramétrage de ces effets, puis les sauvegarder sous forme de patches d’effets User (réenregistrables) - Vous pouvez en sauvegarder jusqu’à 99 sur un seul support Zip/

La procédure d’édition est la suivante.

1. Sélectionner le type d’effet (l’algorithme) à éditer.
2. Éditer les effets.
3. Les sauvegarder dans un patch d’effets User.

Sélection du type d‘effet (algorithme)

Vous pouvez sélectionnez un des vingt algorithmes (type d’effets) différents. **Pour changer d’algorithme, il suffit d’en sélectionner un autre dans les patches d’effets Presets P80 à P99 dans l’écran Effects Information (appuyez sur [FX INFO] et faites tourner la molette VALUE/TIME pour le sélectionner, puis appuyer sur [ENTER/YES])**. Ces patches d’effet ont été élaborés pour servir de modèle à la création de patches.


Voir p. 112–148. pour la description détaillée des fonctions des algorithmes.

Les Effets sont édités dans chacun des écrans suivants

1. Dans l’écran “FX SW” (Effects Switch), sélectionnez les patches d’effets et activez/désactivez chaque section d’effets.

(Pour appeler l’écran “FX SW”, maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [FX INFO]).

2. Dans l’écran “FX” (Parameters List), sélectionnez et réglez les paramètres dans chaque effet.

(Pour appeler cet écran depuis “FX SW”, faites apparaître en surbrillance l’abréviation du nom de l’effet, puis appuyez sur [ENTER/YES].

3. Dans l’écran [SAVE], sauvegardez les nouveaux réglages de l’effet dans un patch effet.

(Pour appeler l’écran Save, maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [ENTER/YES] (voir p. 111).


Si nécessaire, l’**écran Control Assign** permet d’assigner les paramètres d’effets aux potentiomètres Realtime Effects, au Contrôleur D Beam ou au Step Modulator, ainsi que l’amplitude des variations (nous verrons plus tard comment appeler cet écran).

Algorithme		Patch d'effet Template	Fonction
01	ISOLATOR & FILTER	P80 01>Iso&Fil	Isolateur + Filtre
02	CENTER CANCELER	P81 02>Ct.Canc	Annulateur de centre
03	STEREO DYNAMICS PROCESSOR	P82 03>CompEtc	Compresseur/limiteur, enhancer, autres effets
04	REVERB & GATE	P83 04>Rev&Gat	Pré-égaliseur + réverbération + gate
05	TAPE ECHO 201	P84 05>TapeEch	Écho à bande virtuel
06	EZ DELAY	P85 06>ezDelay	Délai numérique
07	DELAY RSS	P86 07>DlayRSS	Délai stéréo 3D
08	ANALOG DELAY & CHORUS	P87 08>AnlgD&C	Délai analogique virtuel + Chorus
09	DIGITAL CHORUS	P88 09>DigiCho	Chorus numérique
10	4 BUTTON CHORUS 320	P89 10>4butn C	Simulateur d'effet spatial SDD-320
11	VINTAGE FLANGER 325	P90 11>Flng325	Simulateur de flanger analogique SBF-325
12	2x BOSS FLANGER	P91 12>FlngBx2	Deux "Flangers BOSS" virtuels branchés en parallèle
13	STEREO PITCH SHIFTER	P92 13>Pit-Sft	Pitch Shifter stéréo
14	80s PHASER	P93 14>80sPhas	2 phasers montés en rack typiques des années 80 (couplés en stéréo)
15	STEREO AUTO WAH	P94 15>2xA.Wah	Auto Wah stéréo
16	STEREO DISTORTION	P95 16>2xDist	Distorsion stéréo
17	PHONOGRAPH	P96 17>Records	Simulateur d'enregistrement analogique
18	RADIO TUNING	P97 18>Radio	Simulateur de radio grandes ondes
19	LO-FI PROCESSOR	P98 19>Lo-Fi	Processeur Lo-Fi (par troncature de bits ou réduction de la fréquence d'échantillonnage)
20	VIRTUAL ANALOG SYNTH	P99 20>AnlgSyn	Synthétiseur analogique virtuel (et modulateur en anneaux) + Délai, etc.
21	GUITAR MULTI	B01 21>GtMulti	Guitar Multi
22	VOCAL MULTI	B02 22>VoMulti	Vocal Multi
23	VOICE TRANSFORMER	B03 23>VoTrans	Voice Transformer + Delay
24	MIC SIMULATOR	B04 24>MicSim	Mic Simulator
25	VOCODER	B05 25>Vocoder	Vocoder + Delay

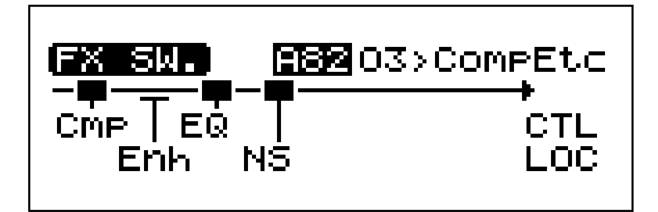
MEMO

L'écran "**FX LOCATION**" permet de mémoriser dans le patch d'effet la position de l'effet dans la console. Si vous réglez le paramètre "FxLoc." de la console sur "— (**FX PATCH**)", la position mémorisée sera rappelée chaque fois que le patch d'effet sera appelé (nous verrons plus tard comment l'appeler).

Les opérations dans chaque écran sont décrites en termes simples et concrets ci-après.

Écran "FX SW" (Effects Switch)

Les effets utilisés sont disposés à l'horizontale. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour faire apparaître en surbrillance et régler chaque paramètre, y compris le numéro de patch effet, le nom abrégé de l'effet (par exemple, **EQ** et **Rev**), "CTL" (Control) et "LOC" (emplacement). Pour sélectionner les patches d'effet et les activer/désactiver, il suffit de faire tourner la molette VALUE/TIME



Lorsque le numéro de Patch d'Effet apparaît en surbrillance

Molette VALUE/TIME :

Faites-la tourner pour préparer le passage à un autre patch.

[ENTER/YES] :

Appuyez sur cette touche pour passer effectivement au Patch que vous venez de sélectionner avec la molette VALUE/TIME. Si vous appuyez sur cette touche sans avoir au préalable utilisé la molette VALUE/TIME, c'est le premier écran Parameter List qui est appelé.



Aucun changement apporté aux réglages n'est pris en compte si vous passez à un autre patch sans avoir sauvegardé vos modifications.

Lorsque le nom abrégé de l'Effet apparaît en surbrillance

Molette VALUE/TIME :

Faites-la tourner pour activer/désactiver les effets EQ, Rev et autres...

[ENTER/YES] :

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Parameter List correspondant à cette section de l'effet.

10



Le nombre de sections d’effets varie selon l’algorithme.

Lorsque CTL apparaît en surbrillance

[ENTER/YES] :

Appuyez sur cette touche pour passer à l’écran Control Assign.

(La molette VALUE/TIME est désactivée).

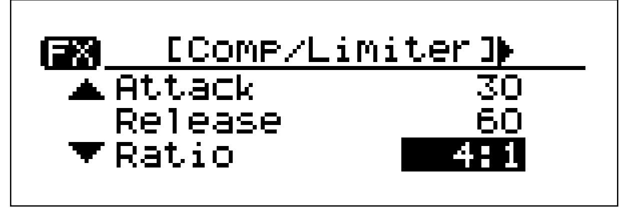
Lorsque LOC apparaît en surbrillance

[ENTER/YES] :

Appuyez sur cette touche pour passer à l’écran Effect Locator Register (LOC signifie Location. La molette VALUE/TIME est désactivée).

Écran Parameter List

Cet écran permet de procéder à des changements aux paramètres, qui apparaissent détaillés pour chaque effet (par exemple, durée et niveau pour la réverbération) sous forme de liste.



[▲] et [▼]:

Appuyez sur ces touches pour sélectionner un paramètre.

Molette VALUE/TIME :

Faites-la tourner pour modifier la valeur du paramètre.

[◄] et [►]:

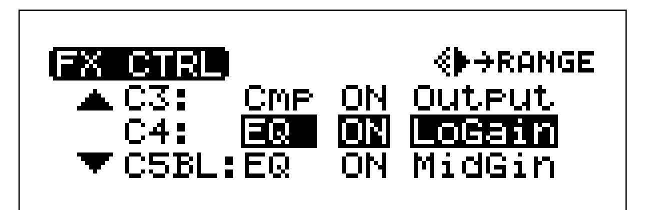
Pour les algorithmes utilisés par plusieurs effets, ces touches permettent de passer d’un effet à un autre.

[EXIT/NO]:

Appuyez sur cette touche pour revenir à l’écran “FX SW”.

Écran Control Assign

Cet écran permet de procéder à des réglages concernant les signaux qui viendront contrôler C5 - C6 (C5 et C6 partagent la valeur avec le Contrôleur D Beam) et le Step Modulator, ainsi que les paramètres d’effet contrôlent [StM1] et [StM2].



[▲] et [▼]:

Appuyez sur ces touches pour sélectionner le signal de contrôle à régler.

C1–C4: Assignation au potentiomètre Realtime Effects.

C5BL, C6BR: Assignation au potentiomètre Realtime Effects ou au contrôleur D Beam gauche (BL) et droit (BR).

StM1, StM2: Assignation aux deux valeurs sortant du Step Modulator.

Molette VALUE/TIME :

Pour modifier les réglages concernant le signal de contrôle.

[◄] et [►]:

Appuyez sur ces touches pour passer de l’écran Control Assign à l’écran Range, permettant de déterminer l’amplitude du contrôle des réglages, et vice versa. Vous pouvez aussi utiliser, une fois dans l’écran Range, les touches permettant de déplacer le curseur.

[EXIT/NO]:

Appuyez sur ces touches pour revenir à l’écran “FX SW”.



Veuillez aussi vous référer à “Utiliser la Section Realtime Effects”, voir (p. 149).



L’écran Range est le seul écran apparaissant dans l’écran Control Assign pour le groupe d’effets “b” (Master Filter/Isolator). Cette assignation est fixée.



Lorsque des paramètres activés/désactivés sont assignés à des potentiomètres Realtime Effects, la limite entre on et off se trouve normalement en position centrale. Cependant, et seulement avec **Trigger In** de l’algorithme 20, “VIRTUAL ANALOG SYNTH”, lorsque vous **contrôlez l’effet avec le Contrôleur D Beam**, le paramètre est désactivé en réduisant complètement sa valeur. L’augmenter tant soit peu réactive le paramètre. (Ceci afin d’assurer une marge de manœuvre suffisante afin de pouvoir activer l’effet lorsque vous utilisez le Contrôleur D Beam pour jouer des sons).

Écran Effects Location Register

Cet écran sert à mémoriser la position de l'effet dans les patches d'effets. Ce réglage n'est effectif que lorsque "**Fx Loc.**", dans l'écran "MIX COMMON" (voir p. 30), est réglé sur "— (PATCH)". Si vous désirez vérifier la valeur en cours de "FxLoc.", elle apparaît entre crochets ([ ]) en bas de l'écran.



Molette VALUE/TIME :

Sert à sélectionner la position de l'effet.

[EXIT/NO] :

Permet de retourner à l'écran "FX SW".

(Les touches [ENTER/YES], [▲], [▼], [◄] et [►] p. 80 n'ont aucune fonction).

Sauvegarder les valeurs de paramètres dans des Patches d'effets User

Les modifications apportées aux valeurs de paramètres d'effets sont perdues à l'extinction de l'appareil, ou dès que vous passer à un autre patch d'effets. Si vous désirez pouvoir rappeler ces modifications, il faut suivre la **procédure de sauvegarde des patches d'effets**. Lors de cette sauvegarde, l'assignation des contrôleurs, les amplitudes de variation, ainsi que les réglages concernant le Step Modulator sont sauvegardées en même temps que les données du Patch elles-mêmes.

Sauvegarder des Patches d'Effets

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [ENTER/YES] afin d'appeler l'écran Save.
2. Appuyez sur [▼] afin de sélectionner "EFFECTS PATCH", puis appuyez sur [ENTER/YES] ; vous arriverez alors à l'écran "SAVE EFFECTS PATCH".
3. En faisant tourner la molette VALUE/TIME, sélectionnez le patch d'effets User destination de la sauvegarde.
4. Si nécessaire, appuyez sur [▼] afin de positionner le curseur sur la ligne contenant le nom du patch d'effets, et entrez ce nom. (appuyez sur [◄] ou [►] et tournez la molette VALUE/TIME ou appuyez sur les pads pour entrer le nom. Ce processus est identique à celui utilisé pour entrer le nom du morceau, expliqué voir p. 72).
5. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le message de confirmation "ARE YOU SURE ?" apparaît alors à l'affichage.

6. Appuyez de nouveau sur [ENTER/YES], et la sauvegarde est exécutée.
7. Pressez [PLAY] pour revenir aux écrans de base.



Lors de la sauvegarde d'un patch d'effets, tout autre patch se trouvant auparavant à la place du patch d'effets User spécifié comme destination de la sauvegarde sera perdu.



En sélectionnant "**OverwriteALL**" au lieu de "EFFECTS Patch" au cours de l'étape 2, la procédure de sauvegarde (Save Song, voir p. 80) est lancée. Dans ce cas, un message apparaîtra à l'écran, vous avertissant que l'ancien morceau et les données de patches d'effets seront perdus. Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur [ENTER/YES].



Dans l'étape 3, le numéro de patch d'effets est momentanément assigné à la destination de sauvegarde. Si le patch d'effets source est un des patches d'effets "Preset", la mention "***"apparaît à la place du numéro de destination. Dans ce cas, il est impossible de sauvegarder le patch jusqu'à ce que vous entriez le numéro du patch d'effets destination de la sauvegarde.

Algorithmes et Effets

Vous trouverez ci-dessous la description des différentes fonctions et paramètres de chaque algorithme.



- Les noms attribués aux paramètres d'algorithmes reproduisant le plus fidèlement possible les processeurs d'effets analogiques "vintage" reprennent la terminologie utilisée sur les machines d'origine. Par conséquent, des paramètres d'effets similaires peuvent porter des noms différents.
- Lorsque vous utilisez un algorithme possédant une fonction pouvant synchroniser un cycle ou une durée d'effet au tempo du morceau, si le signe "?" apparaît devant le symbole de note que vous réglez, c'est que la limite supérieure (ou inférieure) de la plage de valeurs possibles a été dépassée, et que la synchronisation n'est pas correcte
- Les potentiomètres d'effets, le Contrôleur D Beam, le Step Modulator peuvent contrôler des paramètres d'effets spécifiques. Veuillez toutefois noter que selon le paramètre sélectionné, des bruits de commutation peuvent apparaître lorsque ces contrôleurs d'effets fonctionnent.

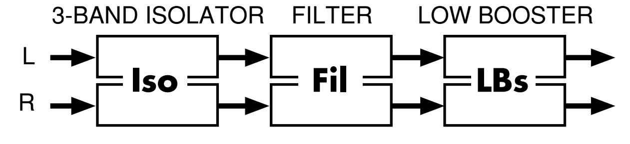
01 ISOLATOR & FILTER

Il s'agit d'un isolateur à 3 bandes, muni d'un filtre et d'un amplificateur de graves, connectés en série et en stéréo.

MEMO

Cet algorithme doit être utilisé en insertion.

Le Master Filter/Isolator obtenu en commutant, dans la section Realtime Effects, "a:PATCH" sur "b:FILTER ISOLATOR" est basée sur le même algorithme que celui-ci. La différence est qu'il est incapable d'utiliser l'isolateur et les autres effets en même temps.



Iso (Isolateur 3 bandes)

Cet effet permet de scinder le signal d'entrée en trois bandes de fréquences : High, Mid et Low. Il peut ensuite les couper ou les extraire.

Level High
Level Mid
Level Low

Valeurs : -60 dB–+4 dB

Permet de couper ou d'amplifier chaque bande de fréquence. A -60 dB, le son devient inaudible. 0 dB correspond au niveau d'entrée d'origine du son.

AntiPhs Md (Mid Anti-Phase On/Off)

Valeurs :ON, OFF

Level (Mid Anti-Phase Level)

Valeurs : 0–100

AntiPhs Lo (Low Anti-Phase On/Off)

Valeurs :ON, OFF

Level (Low Anti-Phase Level)

Valeurs : 0–100



Permet d'activer/désactiver la fonction d'opposition de phase et de régler le niveau pour les bandes de fréquences Low et Mid. Lorsqu'elle est activée, la fonction Anti-Phase prend l'autre canal du signal stéréo, en inverse la phase puis l'ajoute au signal. Le réglage de niveau vous permet d'extraire uniquement une partie spécifique (cet effet ne fonctionne bien qu'avec un signal source stéréo).



Pour créer cet algorithme, les fonctions des machines dont se servent les artistes remixeurs et les DJ's professionnels ont été minutieusement analysées et reproduites. Alors qu'avec un égaliseur ordinaire, il reste toujours un peu de son même lorsque le gain est réglé au minimum, l'Isolateur permet de le faire complètement disparaître. En l'activant/ désactivant et en modifiant le niveau de chaque bande en temps réel, il est possible, comme effet spécial, de faire apparaître ou disparaître à volonté toute une partie du son.

Fil (Filtre)

Ces filtres permettent de modifier assez vigoureusement la réponse en fréquence du son d'origine, ce qui donne un style certain au son.

Type

Valeurs : LPF, BPF, HPF, NOTCH

Permet de choisir le type de filtre utilisé

LPF (Low pass filter):

Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées en deçà de la fréquence de coupure.

BPF (Band pass filter):

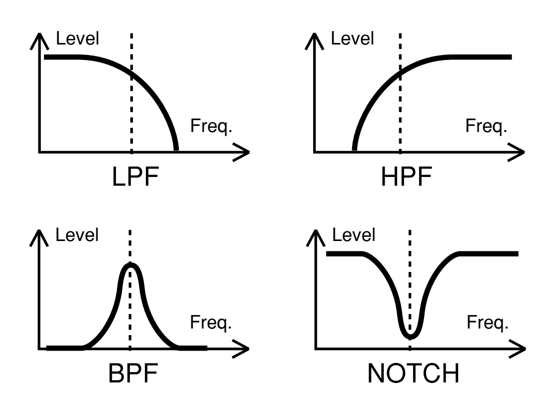
Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées à proximité immédiate de la fréquence de coupure.

HPF (High pass filter):

Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées au-delà de la fréquence de coupure.

NOTCH (Notch filter) :

Ce type de filtre laisse passer toutes les fréquences, sauf celles situées à proximité immédiate de la fréquence de coupure.



Slope (oct)

Valeurs : -12 dB, -24 dB

Permet de sélectionner la pente d'atténuation du filtre. -24 dB/Oct correspond à une pente plutôt "raide" ; -12 dB/oct est plus "doux".

CutOffFreq (Fréquence de coupure)

Valeurs : 0–100

Permet de régler la fréquence de coupure du filtre. Plus elle se rapproche de 0, plus la fréquence de coupure est basse ; plus elle se rapproche de 100, plus la fréquence de coupure est élevée.

Resonance

Valeurs : 0–100

Permet de régler le niveau de résonance du filtre. En augmentant la valeur, vous augmentez la résonance au voisinage de la fréquence de coupure, ce qui produit un son très caractéristique.



Si vous augmentez trop la valeur de résonance, un son fort et étrange, connu sous le nom d'oscillation, commence à apparaître. Attention à ne pas endommager vos oreilles et vos divers appareils ! Pour arrêter immédiatement ce son, appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

Gain

Valeurs : 0–24 dB

Cet amplificateur permet de compenser les baisses de niveau dues à d'éventuelles coupures de bandes de spectre dans certains filtres. Le niveau d'amplification est proportionnel à la valeur.

LBs (Low Booster)

Cet effet permet d'accentuer les graves, ce qui donne un son de basse très lourd.

BoostLevel

Valeurs : 0–100

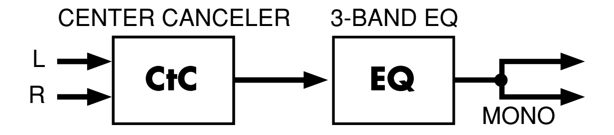
Plus cette valeur est élevée, plus le registre grave prend du poids. Selon les réglages d'Isolateur et les paramétrages des divers filtres, l'effet du Booster peut parfois être difficile à percevoir).

02 CENTER CANCELLER

L'Annulateur de Centre est un effet permettant de faire disparaître tout son positionné au milieu de l'espace stéréo. Un égaliseur paramétrique 3 bandes lui est relié en série.



Cet algorithme s'utilise en insertion.



CtC (Center Canceller)

Permet de faire disparaître les sons situés au centre de l'image stéréo (voix, par exemple).

Position (Cancel Position)

Valeurs : -50–+50

Permet de régler finement la position du son à faire disparaître - en procédant à des réglages fins, il est possible de faire disparaître complètement un son.

Lo-F Limit (Low Frequency Limit)

Valeurs : THRU, 20–2000 Hz

Hi-F Limit (High Frequency Limit)

Valeurs : 1.0–20.0 kHz, THRU

Permet de définir les limites supérieure et inférieure de la zone de fréquences à couper. Lorsque c'est "THRU" qui est sélectionné, les fréquences à couper ne sont pas limitées.



Le son sort en mono. Vous pouvez obtenir un résultat très voisin en utilisant la fonction Anti-Phase de l'algorithme 01 (Isolator + Filter) ; l'intérêt du Center Canceller est de permettre de spécifier les limites inférieure et supérieure de fréquences de l'effet, ce qui est particulièrement pratique lorsqu'il s'agit de couper des voix, par exemple.



Cet effet ne fonctionne pas si le signal d'entrée est monophonique. De plus, même en stéréo, les résultats varieront d'enregistrement à enregistrement.

EQ (Égaliseur 3 bandes)

Cet égaliseur fonctionne sur trois bandes de fréquence : Low, Midrange et High. Vous pouvez régler les fréquences et amplifier ou atténuer le niveau de chaque bande.

Low Type

Valeurs : SHELV, PEAK

Permet de modifier les caractéristiques de la courbe de réponse de l'égaliseur Low EQ (type Peak, type Shelve : référez-vous aux schémas de la page suivante.

Low Gain

Valeurs : -12–+12 dB

Règle le gain de l'égaliseur (amplification ou atténuation).

Low Freq

Valeurs : 20–2000 Hz

Permet de régler la valeur référence de la gamme de fréquences à amplifier ou à atténuer. Avec un égaliseur de type "Peak", cette valeur référence est la fréquence centrale ; avec un égaliseur de type "Shelve" (plateau), cette valeur référence est la fréquence de coupure.

Low Q

Valeurs : 0.3–16.0

Lorsque l'égaliseur de graves est réglé en mode "Peaking", ce paramètre permet de définir la largeur de la bande de fréquences à l'intérieur de laquelle les signaux seront amplifiés ou atténués. Plus la valeur de Q devient élevée, plus la bande est étroite (cf. le schéma ci-contre). Ce réglage est désactivé pour le mode Shelve.

Mid Gain

Valeurs : -12–+1 2dB

Mid Freq

Valeurs : 200–8000 Hz

Mid Q

Valeurs : 0.3–16.0

Comme avec l'égaliseur de graves, vous pouvez régler le gain, la fréquence centrale et le Q (largeur de bande de fréquences) de l'égaliseur de médiums.

Cet égaliseur est forcément de type Peak.

High Type

Valeurs : SHELV, PEAK

Permet de modifier les caractéristiques de la courbe de réponse de l'égaliseur High EQ (type Peak, type Shelve : référez-vous aux schémas ci-contre).

High Gain

Valeurs : -12–+12 dB

High Freq

Valeurs :1.4–20.0 kHz

High Q

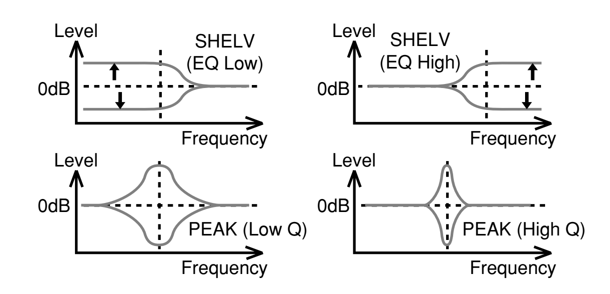
Valeurs : 0.3–16.0

Comme avec l'égaliseur de graves, vous pouvez régler le gain, la fréquence centrale et le Q (largeur de bande de fréquences) de l'égaliseur d'aigus.

Out Level

Valeurs : -12–+12 dB

Permet de régler le niveau de sortie.

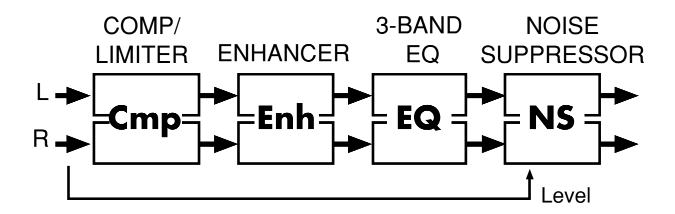


03 STEREO DYNAMICS PROCESSOR

Ce processeur consiste en l'assemblage en série d'un compresseur/limiteur, d'un Enhancer, d'un égaliseur 3 bandes et d'un suppresseur de bruit. Il est très pratique pour traiter d'un coup les signaux du mixage, ou, en cours d'échantillonnage, pour compenser les éventuelles insuffisances du signal d'origine.

MEMO

Cet algorithme s'utilise en insertion.



Cmp (Compresseur/Limiteur)

Cet effet mixte permet, s'il est paramétré comme compresseur, d'homogénéiser le niveau d'un signal en atténuant les passages les plus forts tout en soutenant les plus faibles, et, s'il est paramétré en tant que limiteur, d'éviter tout dépassement de niveau intempestif.

Threshold

Valeurs : -60–0 dB

Permet de définir le niveau (seuil) à partir duquel le compresseur/limiteur entre en action.

Attack

Valeurs : 0–100

Permet de déterminer la durée après laquelle le compresseur/limiteur entre en action, une fois que la valeur du signal a dépassé le seuil défini précédemment.

Release

Valeurs : 0–100

Permet de déterminer la durée pendant laquelle le compresseur/limiteur continue à agir, une fois que la valeur du signal est revenue sous le seuil défini précédemment.

Ratio

Valeurs : 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

Permet de régler le Ratio entre niveau du signal d'entrée et niveau du signal de sortie.

Out Level

Valeurs :-60–+12 dB

Permet de régler le niveau de sortie.



Si vous désirez bénéficier d'un limiteur, réglez le Ratio à 100:1, avec des durées d'Attaque et de Release courtes. Dès que le niveau excédera la valeur du seuil, il sera instantanément comprimé dans des proportions telles que le seuil ne sera pas dépassé.

Enh (Enhancer)

Cet effet permet de rajouter des harmoniques au signal d'origine, ce qui permet d'obtenir un son plus clair, aux contours plus précis.

Sens

Valeurs :0–100

Permet de doser l'intensité de l'effet Enhancer.

Frequency

Valeurs :1.0–10.0 kHz

Permet de déterminer la valeur inférieure des fréquences auxquelles l'effet Enhancer sera ajouté.

MX Level

Valeurs : 0–100

Permet de doser le niveau des harmoniques créées par l'Enhancer dans le signal final.

Out Level

Valeurs : 0–100

Permet de régler le niveau de sortie.

EQ (Égaliseur 3 bandes)

Cet égaliseur travaille sur trois bandes de fréquence : Graves (Low), médiums (Midrange) et aigus (High). Vous pouvez régler les fréquences et monter ou baisser le niveau de chaque bande.

Low Type

Valeurs : SHELV, PEAK

Low Gain

Valeurs :-12–+12 dB

Low Freq

Valeurs : 20–2000 Hz

Low Q

Valeurs : 0.3–16.0

Mid Gain

Valeurs : -12–+12 dB

Mid Freq

Valeurs : 200–8000 Hz

Mid Q

Valeurs : 0.3–16.0

High Type

Valeurs : SHELV, PEAK

High Gain

Valeurs :-12–+12 dB

High Freq

Valeurs :1.4–20.0 kHz

High Q

Valeurs : 0.3–16.0

Out Level

Valeurs : -12–+12 dB

Ces paramètres sont identiques à ceux de l'égaliseur 3 bandes de l'Algorithme 2 (CENTER CANCELLER) (p. 114).

NS (Suppresseur de bruit, ou Noise Gate)

Cet effet permet de supprimer les bruits parasites (comme le bruit de fond, ou la ronflette provenant des câbles de micro par exemple) lors des passages silencieux. On le connaît également sous le nom de Noise Gate. Le suppresseur de bruit surveille en permanence le niveau du signal à l'entrée de la chaîne d'effets, et, lorsqu'il ne détecte aucun signal, coupe la sortie à la fin de la chaîne d'effets.

Threshold

Valeurs : 0–100

Permet de régler le niveau à partir duquel le signal est coupé. S'il y a beaucoup de bruit de fond, il faut choisir une valeur plutôt élevée ; et ne pas hésiter à baisser cette valeur de seuil si le niveau de bruit est peu élevé.

Release

Valeurs : 0–100

Permet de déterminer la progressivité de la coupure de la sortie.



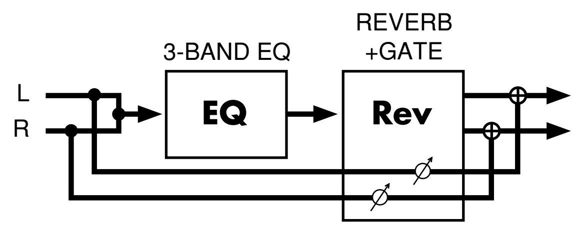
Si la valeur de seuil est trop basse, l'effet ne peut pas fonctionner correctement ; si elle est trop élevée, même les sons "utiles" seront coupés. Si la durée de Release est trop longue, les bruits deviennent audibles pendant la phase de coupure ; si elle est trop courte, l'effet devient anti-naturel. Il faut donc paramétrer finement l'effet en fonction du bruit d'entrée, au cas par cas.

04 REVERB & GATE

Cette réverbération numérique permet de recréer divers effets de réverbération de pièces ou de halls. Un égaliseur 3 bandes est placé en série avant la réverbération. Sa partie "gate" vous permet par ailleurs de créer des effets spéciaux.

MEMO

Cet algorithme s'utilise en disposition Envoi/Retour.



EQ (Égaliseur 3 bandes)

Cet égaliseur travaille sur trois bandes de fréquence : Graves (Low), médiums (Midrange) et aigus (High). Vous pouvez régler les fréquences et monter ou baisser le niveau de chaque bande.

Low Type

Valeurs : SHELV, PEAK

Low Gain

Valeurs : -12–+12 dB

Low Freq

Valeurs : 20–2000 Hz

Low Q

Valeurs : 0.3–16.0

Mid Gain

Valeurs : -12–+12 dB

Mid Freq

Valeurs : 200–8000 Hz

Mid Q

Valeurs : 0.3–16.0

High Type

Valeurs : SHELV, PEAK

High Gain

Valeurs : -12–+12 dB

High Freq

Valeurs : 1.4–20.0 kHz

High Q

Valeurs : 0.3–16.0

Out Level

Valeurs : -12–+12 dB

Ces paramètres sont identiques à ceux de l'égaliseur 3 bandes de l'algorithme 2 (CENTER CANCELLER) - (p. 114).

Rev (Reverb & Gate)

Cette réverbération numérique de haute qualité est équipée d'une fonction "Gate" permettant de couper le son de réverbération avant son extinction naturelle, ce qui permet d'obtenir des effets de réverbération "avec porte", de réverbération inversée, de Réverb "ducking" et autres effets spéciaux.

Room Size

Valeurs : 5–40 m

Permet de déterminer la taille de la pièce. Par exemple, la valeur "10 m" recrée le son de la réverbération qu'aurait un volume de 10 mètres de côté.

Rev Time

Valeurs : 0.1–32 sec

Détermine le temps de réverbération, en secondes.

Pre Delay

Valeurs : 0–200 msec

Permet d'ajuster le décalage entre le son d'origine et le début de la réverbération. Le Pré-délai indique à quelle distance se trouve la source du son.

Diffusion

Valeurs : 0–100

Des valeurs de diffusion élevées intensifient la sensation de largeur spatiale, ce qui est particulièrement sensible en stéréo.

Density

Valeurs : 0–100

Des valeurs de diffusion élevées intensifient la sensation de densité de la réverbération. Pour des sons de hangars ou de halls, réduisez la valeur de ce paramètre.

Early Ref. (Early Reflection)

Valeurs : 0–100

Lorsque cette valeur est élevée, le niveau des premières réflexions est accru.

(Les réflexions précoces correspondent aux premières réflexions des ondes sonores survenant sur les murs de la salle. On les entend, sous forme de "paquets", au début du son de réverbération).

LoDampFreq

Valeurs : 50 Hz–4000 Hz

Détermine la limite supérieure de la région spectrale à amortir via "Low Damp". Cette fonction permet d'amortir plus vite les graves du son de réverbération que les autres fréquences, ce qui crée un effet plus "clair".

LoDampGain

Valeurs : -36 dB–0 dB

Détermine l'amplitude de l'amortissement des graves.

HiDampFreq

Valeurs : 1 kHz–20 kHz

Dans le monde réel, les hautes fréquences de la réverbération disparaissent plus rapidement que les autres bandes fréquences. La fonction High Damp permet, en amortissant de manière sélective les fréquences aiguës, de faire sonner la Réverb plus naturellement.

Ce paramètre permet de régler la limite inférieure de la région spectrale à amortir.

HiDampGain

Valeurs : 36 dB–0 dB

Détermine l'amplitude de l'amortissement des aigus.En combinant les fonctions Low Damp et High Damp, vous pouvez simuler les caractéristiques "physiques" de la pièce recréée, comme par exemple les matériaux de ses surfaces (ou leurs propriétés d'absorption).



En combinant les fonctions Low Damp et High Damp, vous pouvez simuler les caractéristiques "physiques" de la pièce recréée, comme par exemple les matériaux de ses surfaces (ou leurs propriétés d'absorption).

HiCutFreq

Valeurs : 0.2 kHz–20 kHz

Le signal de réverbération voit toutes les fréquences supérieures à cette valeur coupées progressivement, afin de rendre la réverbération plus stable. Aucune modification temporelle n'est effectuée ici, contrairement à ce qui se passe avec la fonction Damp.

GT Switch (Gate Switch)

Valeurs : OFF, ON

Active/désactive la fonction Gate (porte), qui coupe la sortie de la réverbération, éventuellement en fonction du niveau du signal d'origine.

GT Mode

Valeurs : GATE, DUCK

GATE: (Gate Reverb) la porte se ferme lorsque le niveau du son d'origine devient inférieur à une certaine valeur, ce qui coupe brutalement la réverbération.

DUCK : (Ducking Reverb) la porte se ferme lorsque le niveau du son d'origine devient supérieur à une certaine valeur, ce qui donne un effet connu sous le nom de "ducking reverb". La réverbération disparaît lorsque le son devient fort, ce qui évite tout problème de confusion sonore.

GT Thresh (Threshold Level)

Valeurs : 0–100

Permet de déterminer le niveau du signal d'entrée à partir duquel la porte se fermera afin de couper le signal de la réverbération.

GT Attack

Valeurs : 1–100

Permet de déterminer la durée nécessaire à l'ouverture complète de la porte après déclenchement.

GT Hold

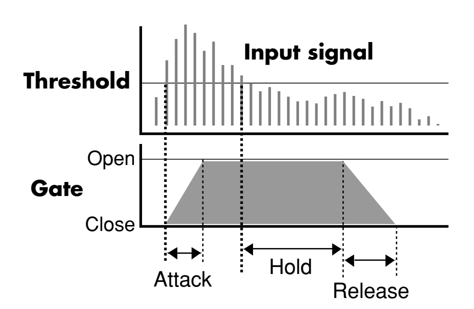
Valeurs : 1–100

Détermine la durée de maintien d'ouverture de la porte après que le signal est descendu sous le niveau de seuil.

GT Release

Valeurs : 1–100

Permet de déterminer la durée nécessaire à la fermeture complète de la porte une fois la durée de GT Hold écoulée.



FX Level

Valeurs : 0–100

Permet de régler le niveau du signal de réverbération. Si vous utilisez l'effet en Insertion, c'est sur ce paramètre qu'il faut agir afin d'obtenir l'équilibre son direct/son réverbéré.

Dry Level

Valeurs : 0–100

Permet de régler le niveau du son non traité. Si vous avez disposé l'effet en mode Départ/Retour, réglez ce paramètre sur "0". Si vous avez disposé l'effet en Insertion, réglez ce paramètre de façon à obtenir un équilibre correct.



Pour faciliter le paramétrage de la fonction Gate si vous désirez créer des effets spéciaux, augmentez les temps de réverbération. Dans de tels cas, au lieu d'utiliser les fonctions Low Damp et High Damp, trouvez la couleur de votre réverbération avec les réglages de High Cut Frequency, ou avec une égalisation préalable. Pour obtenir une Reverb Gate incisive, réglez un temps d'attaque et de release extrêmement courts, et réglez le paramètre "Hold" de façon à correspondre au rythme du morceau. Pour obtenir une réverbération inversée, réglez un temps d'attaque très long et un temps de release plutôt court.

05 TAPE ECHO 201

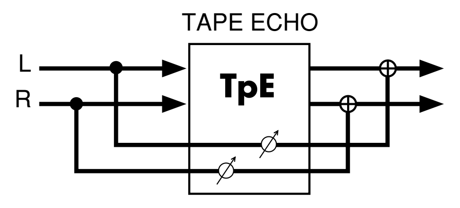
Cet écho à bande “virtuelle” vous donne un “vrai” son de délai analogique.

MEMO

Cet algorithme est habituellement disposé en Départ/ Retour.

TpE (Tape Echo)

Permet de simuler la partie “écho à bande” d'un Space Echo roland RE-201.



Mode

Valeurs : 1–7

Le RE-201 dispose de trois têtes de lecture disposées différemment, de façon à obtenir simultanément trois durées de délai différentes (courte, moyenne et longue). Les Modes 1 à 7 permettent de choisir des combinaisons de positions de têtes différentes. Par exemple, en mode 4, ce sont les têtes “courte” (Short) et “moyenne” (Medium) qui sont sélectionnées, d'où la mention “4:S+M” apparaissant à l'écran.

Repeat Rate

Valeurs : 0–100

Permet de régler la vitesse de défilement de la bande. Ce paramètre correspond, dans un délai “contemporain”, à la durée du délai. Plus la valeur est grande, plus l'intervalle entre deux répétitions du son est court.

Intensity

Valeurs : 0–100

Permet de déterminer le nombre de répétitions. Ce paramètre correspond, dans un délai “contemporain”, au taux de réinjection (Feedback). Plus la valeur est grande, plus il y aura de répétitions.

Bass
Treble

Valeurs : -100–+100

Ces correcteurs grave/aigu permettent de modifier le son de l'écho. En position “0”, ils ne modifient pas le son.

Head S Pan
Head M Pan
Head L Pan

Valeurs : L63–R63

Ces panoramiques permettent d'envoyer à gauche ou à droite le son issu des différentes têtes (Short, Medium et Long). Cette fonction n'est pas disponible sur le RE-201 d'origine.

Tape Dist.

Valeurs : 0–5 (Tape Distortion)

Ce paramètre permet de simuler la distorsion caractéristique d'une bande magnétique, cette modification subtile du timbre qui échappe parfois même aux instruments de mesure. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion s'intensifie.

W/F Rate (Wow/Flutter Rate)
W/F Depth (Wow/Flutter Depth)

Valeurs : 0–100

Le pleurage (wow) et le scintillement (flutter) sont des fluctuations respectivement lentes et rapides de la vitesse de défilement de la bande, dues à l'usure de la bande et à l'appareil lui-même (état du cabestan, du galet presseur...). Ils sont inséparables de tout magnétophone à bande analogique. Ici, W/F Rate permet de déterminer la fréquence des fluctuations, et W/F Depth, leur amplitude.

FX Level

Valeurs : 0–100

Règle le niveau du signal d'écho. Dans le cas où vous disposez cet algorithme en Insertion, réglez ce paramètre de façon à obtenir un équilibre correct avec le son d'origine.

Dry Level

Valeurs : 0–100

Permet de régler le niveau du son d'origine se retrouvant en sortie. En branchement Départ/Retour, réglez ce paramètre à 0. En branchement Insertion, vous pouvez utiliser ce paramètre pour obtenir un équilibre correct son direct/écho.



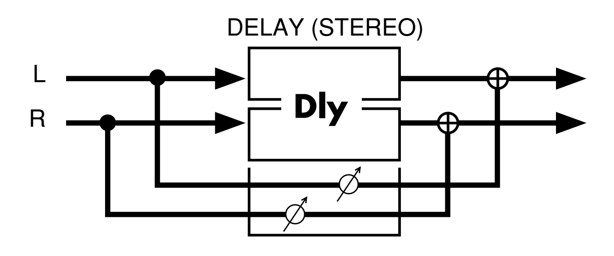
Depuis sa sortie (c'était en 1974 !), le RE-201 SPACE ECHO n'a cessé de gagner des adeptes fanatiques, qui l'utilisent toujours. Cet algorithme recrée fidèlement le son de la section “écho à bande” de l'appareil, émulant en numérique ses principales caractéristiques. Il permet même de doser les diverses irrégularités causées par le moteur, la distorsion de la bande, et permet de panoramiquer les trois délais issus des trois têtes (tout cela ne figurait pas sur l'original !). Vous pouvez à présent disposer très facilement de ce son d'écho chaud eu quelque peu “Lo-Fi”, là où les délais numériques actuels ne proposent qu'un son trop clair et anti-naturel. Vous pouvez modifier la Repeat Rate, durée de délai (“vitesse de bande”) avec les potentiomètres Realtime Effects, et savourer l'impression de manier un appareil typiquement “vintage”.

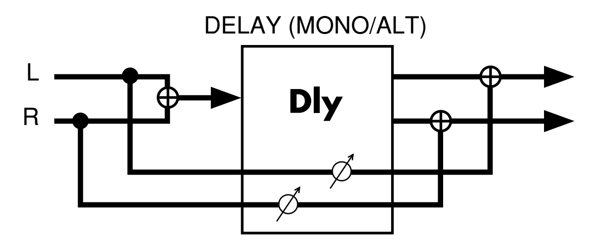
06 EZ DELAY

Il s'agit d'un délai numérique simple, doté d'une qualité sonore optimale. Selon la durée de délai que vous avez réglée, vous pouvez obtenir des échos longs, des sons plus épais, ou des spatialisations inédites. Vous pouvez également synchroniser la durée de délai sur le tempo du morceau.

MEMO

Cet algorithme est prévu pour travailler en Départ/Retour.





Dly (EZ Delay)

Ce délai numérique peut être commuté en stéréo, mono ou "alterné", et la durée de délai peut être synchronisée au tempo du morceau. La durée maximale de délai est de 1200 millisecondes (soit 1,2 seconde).

Mode

Valeurs : MONO, ST, ALT

Permet de passer en modes stéréo, mono ou "alterné".

MONO : Le délai possède alors une entrée et deux sorties (cf schéma ci-avant) : le signal d'entrée stéréo voit ses canaux gauche et droit sommés avant d'entrer dans le délai.

ST : Le délai possède alors deux entrées et deux sorties. autrement dit, il respecte le placement stéréo du signal d'entrée.

✡✯✳ ✚ Les sons de délai gauche et droit sont présents alternativement en sortie.

Time

Valeurs : 1–1200 msec

Permet de déterminer la durée du délai, autrement dit, l'espace entre le son d'origine et le délai (son retardé). En modes stéréo ou mono, les valeurs de ce paramètre sont limitées par L-R Shift. En mode "alterné", vous serez limité à 0 - 600 msec. Si la fonction Tempo Sync est activée (voir ci-après), "Time" est désactivé, et ne peut être utilisé pour procéder au réglage de la durée de délai.

L-R Shift

Valeurs : L1199–R1199 msec

Vous pouvez régler les durées de délai séparément pour chaque canal gauche/droite, ce décalage permettant d'ajouter de l'expression au son. Selon la valeur de "Time", les valeurs disponibles pourront être limitées. "L-R Shift" est désactivé en mode "alterné", et ne peut être utilisé pour procéder au réglage des durées de délai.

L-R Order

Valeurs : L>>R, L<<R

En mode alterné, ce paramètre permet de déterminer sur quel canal le signal de délai se dirigera en premier (le gauche pour L>>R, le droit pour L<<R). Dans les autres modes (mono et stéréo), ce paramètre est désactivé, et ne peut être utilisé.

Feedback

Valeurs : 0–100

Permet de doser le nombre de répétitions du délai. Pour une valeur de 0, vous n'entendrez qu'un seul délai.

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X1

Cette fonction sert à synchroniser la durée de délai au tempo du morceau. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, la durée du délai est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note. Désactivez cette fonction si vous ne désirez pas synchroniser le délai.

LoDampFreq

Valeurs : 50 Hz–4000 Hz

Permet de déterminer la limite supérieure de la région spectrale à amortir via "Low Damp". Cette fonction permet d'amortir plus vite les graves du son de délai que les autres fréquences, ce qui crée un effet plus "clair".

LoDampGain

Valeurs : -36 dB–0 dB

Détermine l'amplitude de l'amortissement des graves.

HiDampFreq

Valeurs : 1 kHz–20 kHz

Dans le monde réel, les hautes fréquences du délai disparaissent plus rapidement que les autres bandes de fréquences. La fonction High Damp permet, en amortissant de manière sélective les fréquences aiguës, de faire sonner le délai plus naturellement. Ce paramètre permet de régler la limite inférieure de la région spectrale à amortir.

HiDampGain

Valeurs : 36 dB–0 dB

Détermine l'amplitude de l'amortissement des aigus.

FX Level

Valeurs : 0–100

Détermine le niveau du son de délai. Si vous utilisez l'algorithme en Insertion, réglez ce paramètre de façon à

obtenir un équilibre satisfaisant avec le son "sec" (Dry Level - voir ci-après).

Dry Level

Valeurs : 0–100

Détermine le niveau du son d'origine. Réglez ce paramètre sur "0" si vous disposez l'effet en Départ/Retour. En Insertion, réglez ce paramètre de façon à obtenir un équilibre satisfaisant avec le son de l'effet.



Si vous vous synchronisez au tempo d'un morceau, alors que la durée de note sélectionnée est plus longue (ou plus courte) que la fourchette de valeurs de délais disponible, la durée de délai peut ne pas correspondre à la durée de la note. D'autre part, la précision de la durée de délai et du tempo du morceau peuvent différer. Autrement dit, sur une longue période, ces deux paramètres temporels peuvent dériver l'un par rapport à l'autre.

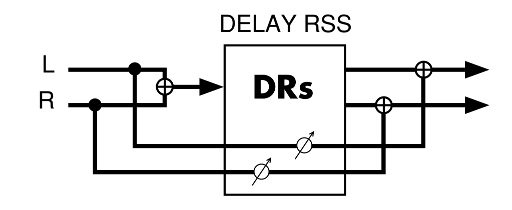
07 DELAY RSS

Il s'agit ici d'un délai entrée mono/sortie stéréo, pourvu d'un effet RSS (Roland Sound Space) en sortie. Si vous l'écoutez sur deux enceintes convenablement disposées, l'espace sonore perçu s'ouvre de 90° de part et d'autre de votre tête, à gauche et à droite, et le son du délai se déploie en trois dimensions dans cet espace sonore "élargi".

Ce délai permet également la synchronisation au tempo du morceau.

MEMO

Cet effet s'emploie habituellement en mode Départ/Retour.



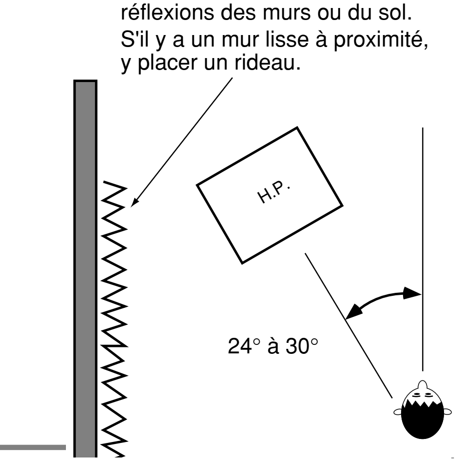
Le RSS (Roland Sound Space) est une technologie spécifique, permettant de recréer un espace sonore tridimensionnel par le biais de deux enceintes. L'algorithme "Delay RSS" en décline une partie, ce qui vous donne l'impression d'avoir des sons placés à gauche et à droite, hors du champ défini par les enceintes gauche et droite. Sur certains processeurs d'effets Roland RSS, vous pouvez même choisir librement l'azimut et la direction (au-dessus, en-dessous, derrière vous) ainsi que la distance (loin ou près) d'où semble provenir le son.

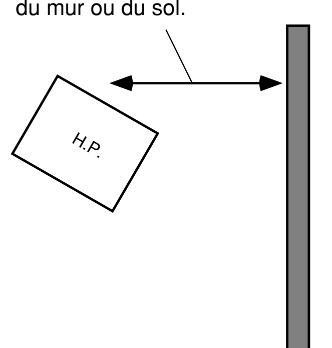
- Pour obtenir le meilleur effet RSS possible, il convient de tenir compte des points suivants :
- L'effet fonctionne dans les meilleures conditions dans des pièces peu réverbérantes.
- Les enceintes monovoies sont les plus appropriées. Toutefois, les haut-parleurs coaxiaux, réels ou virtuels, sont également acceptables.
- Installez les enceintes le plus loin possible des murs latéraux.
- N'écartez pas trop les enceintes gauche et droite.
- Écoutez dans la position optimale définie ci-dessous.



Pour haut-parleurs stéréo

Ce son a été spécialement étudié pour être joué par des haut-parleurs.
L'effet ne peut être obtenu en l'écoutant sur un casque.





10

DRs (Delay RSS)

Ce délai à entrée mono incorpore un effet RSS afin d'élargir les caractéristiques spatiales du son. C'est une variante de l'effet de type délai.

Time

Valeurs : 0–1200 msec

Permet de déterminer la durée du délai, c'est-à-dire le laps de temps qui s'écoule entre le son d'origine et sa répétition. Les valeurs disponibles sont limitées par les paramètres RSS Shift et L-R Shift (voir ci-après). Lorsque la fonction Tempo Sync (voir plus bas) est active, ce réglage est désactivé, et donc inaccessible.

Feedback

Valeurs : 0–100

Permet de doser le nombre de répétitions du délai. Pour une valeur de 0, vous n'entendrez qu'un seul délai.

RSS Shift

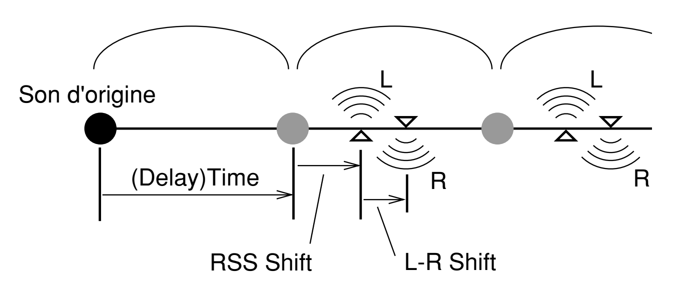
Valeurs : -1200–0–+1200 msec

Ce paramètre correspond au retard du signal traité par le RSS - il donne de l'expression au son. Les valeurs disponibles sont limitées par les paramètres Time et L-R Shift.

L-R Shift

Valeurs : L1200–R1200 msec

Vous pouvez régler les durées de délai RSS séparément pour chaque sortie gauche/droite, ce décalage permettant d'ajouter de l'expression au son. Selon la valeur de "Time" et de "RSS Shift", les valeurs disponibles pourront être limitées.



Tempo Sync

Valeurs : OFF, 𝅘𝅥𝅯3 - 𝅝 X1

Cette fonction sert à synchroniser la durée de délai au tempo du morceau. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, la durée du délai est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note. Désactivez cette fonction si vous ne désirez pas synchroniser le délai.

LoDampFreq

Valeurs : 50 Hz–4000 Hz

Permet de déterminer la limite supérieure de la région spectrale à amortir via "Low Damp". Cette fonction permet d'amortir plus vite les graves du son de délai que les autres fréquences, ce qui crée un effet plus "clair".

LoDampGain

Valeurs : -36 dB–0 dB

Permet de déterminer l'amplitude de l'amortissement des graves.

HiDampFreq

Valeurs : 1 kHz–20 kHz

Dans le monde réel, les hautes fréquences du délai disparaissent plus rapidement que les autres bandes de fréquences. La fonction High Damp permet, en amortissant de manière sélective les fréquences aiguës, de faire sonner le délai plus naturellement.
Ce paramètre permet de régler la limite inférieure de la région spectrale à amortir.

HiDampGain

Valeurs : 36 dB–0 dB

Détermine l'amplitude de l'amortissement des aigus.

FX Level (Effect Total Level)
Mono.D (Monaural Delay Level)
RSS D (RSS Delay Level)

Valeurs : 0–100

Permet de régler le niveau du signal de délai. Les niveaux du délai mono et du délai RSS sont ajustables séparément, et le volume général de l'effet est déterminé par la valeur de FX Level.

Dry Level

Valeurs : 0–100

Permet de régler le niveau du son non traité. Si vous avez disposé l'effet en mode Départ/Retour, réglez ce paramètre sur "0". Si vous avez disposé l'effet en Insertion, réglez ce paramètre de façon à obtenir un équilibre correct.

MEMO

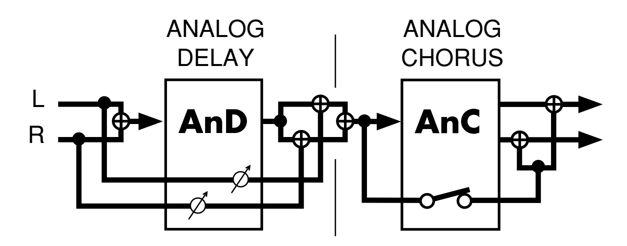
Normalement, vous pouvez réellement "saisir" l'effet RSS en réglant le niveau du délai mono à zéro. Avec le paramètre L-R Shift réglé sur 0 (aucun décalage gauche-droite), l'effet RSS peut être difficile à percevoir. Les points à surveiller lorsqu'on désire synchroniser le délai au tempo d'un morceau sont les mêmes que pour l'algorithme 06 EZ DELAY.

08 ANALOG DELAY & CHORUS (Délai analogique “virtuel” + Chorus analogique “virtuel”)

Cet algorithme reproduit le son du BOSS CE-1 Chorus Ensemble, un effet sorti en 1976. Pour faire bonne mesure, un délai analogique mono lui a été ajouté en série.

MEMO

Cet algorithme est normalement destiné à une exploitation en Insertion, mais vous pouvez également l’utiliser en Départ/Effet.



AnD (Virtual Analog Delay)

Cet effet simule le son des délais compacts analogiques Boss utilisés pour les guitares dans les années 80. Il recrée toute l’ambiance caractéristique de cet effet, avec un son doux et velouté.

Repeat Rate

Valeurs : 0–100

Ce paramètre correspond, dans un délai “contemporain”, à la durée du délai. Plus la valeur est grande, plus l’intervalle entre deux répétitions du son est court.

Intensity

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le nombre de répétitions. Ce paramètre correspond, dans un délai “contemporain”, au taux de réinjection (Feedback). Plus la valeur est grande, plus il y aura de répétitions.

Echo Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du son de délai.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du son d’origine. Si vous avez disposé l’effet en mode Départ/Retour, réglez ce paramètre sur “0”. Si vous avez disposé l’effet en Insertion, réglez ce paramètre de façon à obtenir un équilibre correct.

MEMO

Cet algorithme recrée la réponse en fréquence du délai analogique compact BOSS du milieu des années 80. Il simule aussi les limitations de performances due aux BBD (circuits intégrés analogiques) : conséquence, les durées de délais disponibles sont plus courtes que sur bien des délais. Par ailleurs, l’appareil dont l’algorithme s’inspire n’était doté d’aucun réglage de “Dry Level” : il a été inclus dans l’algorithme pour son côté pratique.

AnC (Chorus analogique “virtuel”)

Cet algorithme reproduit le son du Chorus Ensemble BOSS CE-1. Il ajoute un effet de vibration et de largeur au son d’origine.

CE Mode

Valeurs : CHORS, VIB

Ce paramètre permet de passer du mode Chorus au mode Vibrato (voir MEMO).

Intensity

Valeurs : 0 - 100

Lorsque le Mode CE est réglé sur CHORS (Chorus), ce paramètre permet de régler l’intensité de l’effet de Chorus.

Depth (VIB)

Valeurs : 0 - 100

Lorsque le Mode CE est réglé sur VIB (Vibrato), ce paramètre permet de régler la profondeur de Vibrato.

Rate (VIB)

Valeurs : 0 - 100

Lorsque le Mode CE est réglé sur VIB (Vibrato), ce paramètre permet de régler la vitesse de Vibrato.

Direct Out

Valeurs : OFF, ON

Cette commutation permet de déterminer si le son d’origine, bien que monophonique, sera mixé au son de l’effet. Avec le CE-1 d’origine, ce paramètre était fixé sur ON. Lorsqu’il est réglé sur OFF, l’effet peut être également utilisé en Départ/Retour.

OutputMode

Valeurs : MONO, ST-1, ST-2

Permet de déterminer le format de sortie mono ou stéréo, avec deux variantes de ce dernier mode.

MONO(Mono) : La sortie est monophonique.

ST-1(Stereo-1) : Le signal de Chorus voit ses sorties gauche et droite placées en opposition de phase avant d’être mixées avec le son d’origine. Ce Chorus est plus large, mais donne une sensation de placement moins prononcée.

ST-2(Stereo-2): La sortie gauche contient le son d’origine, le côté droit le son de Chorus.



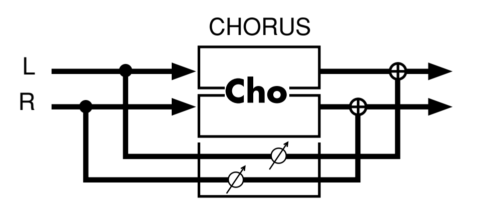
Cet algorithme reproduit fidèlement le son du CE-1 d'origine, d'après ses caractéristiques techniques. En mode Chorus (CHORS), vous ajoutez un vibrato de Chorus, avec une modification de hauteur. En mode Vibrato proprement dit, la forme d'onde et la fréquence des variations de hauteur diffèrent de celles utilisées pour l'effet de Chorus (bien que les effets BOSS ultérieurs ne réalisent pas de mélange effet/son direct, le CE-1, lui, mixait aussi le son d'origine lorsqu'il était commuté en Vibrato. Le mode de sortie fut ajouté sur un modèle ultérieur, le CE-3 (les sons du CE-1 sont reproduits par "MONO" et "ST-1").

09 DIGITAL CHORUS

Il s'agit ici d'un délai à entrée et sortie stéréophonique, possédant un canal gauche et un canal droit indépendants. Il offre une grande variété d'effets de Chorus, sans dégradation du son.



Selon le paramétrage, cet algorithme peut être utilisé soit en Départ/effet, soit en Insertion.



Cho (Stereo Digital Chorus)

Cet effet "élargit" le son, tout en ajoutant un léger Vibrato.

Rate

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la fréquence du Vibrato de hauteur.

Depth

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la profondeur du Vibrato de hauteur.

LFO Phase

Valeurs : 0 - 180°

Permet de régler (en degrés) le décalage de phase entre les canaux gauche et droit de l'oscillateur à basse fréquence (Low Frequency Oscillator, ou LFO) qui produit le vibrato (voir ASTUCE).

Bass

Treble

Valeurs : -100 - +100

Ces correcteurs de graves et d'aigus réservés au son de Chorus n'ont aucun effet s'ils sont réglés sur "0".

Cross Mix

Valeurs : -100 - +100

Ce paramètre permet d'envoyer le son du canal gauche du Chorus dans le canal de sortie droit, et le son du canal droit du Chorus dans le canal de sortie gauche, ce qui crée une sensation de largeur accrue.

Pour des valeurs positives, le mélange s'effectue avec un signal de Chorus en phase ; pour des valeurs négatives, ce signal de Chorus voit sa phase inversée.

FX Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du signal de Chorus. Habituellement, la valeur de ce paramètre est de 100.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du son non traité. Si vous avez disposé l'effet en mode Départ/Retour, réglez ce paramètre sur "0". Si vous avez disposé l'effet en Insertion, réglez ce paramètre de façon à obtenir un équilibre correct.



Lors du réglage de la phase du LFO, vous pouvez décaler la montée et la chute de hauteur dans le chorus gauche et droit. A 0° (0 degré), les hauteurs gauche et droite montent et descendent ensemble. A 180 degrés, telles sont complètement opposées. Un réglage léger, surtout avec une entrée mono, élargira l'effet.

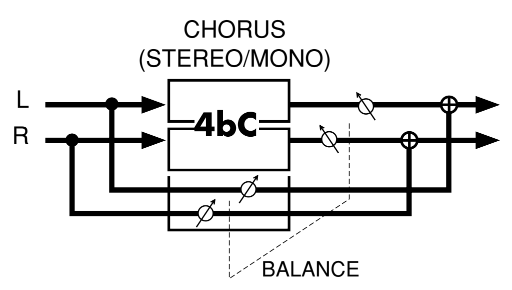
En réglant Cross Mix sur une valeur négative, vous obtiendrez un chorus stéréo avec une sensation particulière de flottement.

10 4 BUTTON CHORUS 320

Cet algorithme reproduit le son de l'effet Roland SDD-320, "Spatial Expression Effects". Si vous l'utilisez en stéréo, la sensation de largeur sonore sera accrue.

MEMO

Le SDD-320 d'origine était prévu pour un branchement en insertion. Selon ses réglages, cet algorithme peut toutefois être utilisé tout aussi bien en Départ/Retour qu'en Insertion.



4bC (Virtual SDD-320)

Cet effet permet d'élargir le son.

Input

Valeurs : MONO, ST

Ce sélecteur permet de déterminer si le son d'origine stéréophonique sera converti en mono (MONO) ou laissé tel quel (ST). Sur le SDD-320, cette conversion s'effectuait via les prises d'entrée.

ModeButton

Valeurs : 1 - 4, 1+4, 2+4, 3+4

Le SDD-320 possède quatre touches de mode permettant de modifier l'effet. Ce paramètre permet de déterminer sur quelles touches appuyer (par exemple, "1+4" signifie qu'il faut appuyer simultanément sur les touches 1 et 4.

Dry/FX Bal

Valeurs : 0 - 100

Ce paramètre permet de doser l'équilibre entre le son d'origine et l'effet. Une valeur de "50" donne le même équilibre que sur le SDD-320. Pour une valeur de "0", seul le son d'origine se retrouve en sortie; pour "100", seul le signal d'effet se retrouve en sortie. Si vous utilisez l'algorithme en Départ/Retour, réglez ce paramètre sur "100".

MEMO

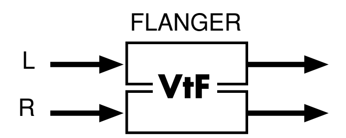
Selon le mode sélectionné (réglage ModeButton), cet effet change subtilement de sonorités. Essayez tous les modes et sélectionnez celui qui vous convient le mieux. Le Roland SDD-320, sorti en 1979 et produit pendant huit ans, était un effet analogique remarquable pour élargir un son. Son panneau de contrôle ne possédait que cinq touches (une touche marche/arrêt et quatre touches de Mode qui permettaient de passer d'un effet à l'autre). Bien qu'étant un effet de type Chorus, il était très apprécié pour sa faculté d'élargir les sons sans les affecter d'un vibrato trop prononcé. Cet effet a toujours ses fans, chez les remixeurs notamment.

11 VINTAGE FLANGER 325

Cet algorithme reproduit le son d'un flanger analogique Roland SBF-325. Vous pouvez en tirer trois types de sons de flanger différents (ajoutant un côté "métallique" au son d'origine), ainsi que des sons se rapprochant davantage du Chorus.

MEMO

Cet algorithme s'utilise en mode Insertion.



VtF (Vintage Flanger)

FX Mode

Valeurs : FL1, FL2, FL3, CHO

Permet de sélectionner le type d'effet. Essayez chacun des modes et sélectionnez celui qui vous convient le mieux.

- **FL1 :** (Flanger 1) Un flanger monophonique "universel".
- **FL2 :** (Flanger 2) Un flanger stéréo respectant le placement stéréo du signal source.
- **FL 3 :** (Flanger 3) Un flanger de type "Cross-Mix" offrant un effet plus intense.
- **CHO :** (Chorus) Effet de Chorus

Rate

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la fréquence de "balayage" du son de flanger. En mode Tempo Sync, "Rate" est désactivé, et est inaccessible.

Depth

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la profondeur de balayage du son de flanger.

Manual

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la fréquence centrale de l'effet, et donc de modifier la hauteur du son métallique du flanger.

Feedback

Valeurs : 0 - 100

Permet de doser l'intensité de l'effet de flanger. Désactivé en mode Chorus.



Comme cet algorithme reproduit fidèlement le comportement d'un SBF-325, régler le Feedback à une valeur trop élevée peut provoquer une oscillation. Attention à éviter des oscillations trop importantes, qui peuvent endommager vos oreilles ou vos appareils. Pour arrêter immédiatement une oscillation, il suffit d'appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

CH-R Modu. (Phase de modulation du canal droit)

Valeurs : NORM, INV

Ce paramètre est habituellement réglé sur "Normal" (NORM). Réglé sur INVERT, la phase de la modulation est inversée (montée et descente) sur le canal droit. Vous pouvez ainsi obtenir des effets de modulation opposés dans les canaux gauche et droit.

Phase CH-L (Phase du canal gauche)

Phase CH-R (Phase du canal droit)

Valeurs : NORM, INV

Permet de déterminer la phase des canaux gauche et droit lors du mélange du son d'origine avec le son du flanger. "Normal" (NORM) correspond à une phase positive (+), alors que "Invert" correspond à une phase inversée, ou négative (-). Le résultat est un son plus ou moins large. Comparez les différents sons d'effets, et sélectionnez le plus approprié à vos besoins.

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X4

Cette fonction sert à synchroniser la fréquence de balayage au tempo du morceau. Désactivez cette fonction si vous ne désirez pas de fonction de synchronisation. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, le paramètre "Rate" est désactivé, et la durée du balayage est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note. Si vous vous synchronisez au tempo d'un morceau, si la durée de note sélectionnée est plus longue (ou plus courte) que la fourchette de valeurs de délais disponible, la fréquence de balayage peut ne pas correspondre à la durée de la note. D'autre part, la précision de la fréquence de balayage et du tempo du morceau peuvent différer. Autrement dit, sur une longue période, ces deux paramètres temporels peuvent dériver l'un par rapport à l'autre.



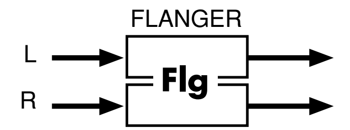
Cet algorithme reproduit fidèlement le son du SBF-325, recréant les sonorités caractéristiques de ce flanger analogique tout en fournissant de nombreuses variations sur ces sonorités. Le flanger analogique SBF-325, sorti en 1979, a été produit pendant cinq ans. Même aujourd'hui, il reste très prisé des musiciens, y compris ceux de la scène Dance, mais il devient de plus en plus difficile de se procurer une de ces machines.

12 2 x BOSS FLANGER

Cet algorithme offre une paire de circuits de flangers identiques, utilisés dans les flangers compacts BOSS, reliés en parallèle pour offrir une entrée stéréo.



Cet algorithme s'utilise en Insertion.



Flg (Stereo Flanger)

Cet effet permet d'ajouter une résonance métallique particulière au son d'origine.

Model Type

Valeurs : NORM, HI-B

Permet de sélectionner le modèle de flanger simulé.

NORM : (Type <BOSS BF-2>, utilisé en mode Normal).

HI-B : (Type <BOSS HF-2>, utilisé en mode High-Band).

Le mode HI-B transpose le son de flanger d'une octave vers le haut par rapport au mode NORM.

Manual

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la fréquence centrale de l'effet, et donc de modifier la hauteur du son métallique du flanger.

Depth

Valeurs : 0 - 100

Règle la profondeur de balayage du son de flanger.

Rate

Valeurs : 0 - 100

Règle la fréquence de "balayage" du son de flanger. En mode Tempo Sync, "Rate" est désactivé, et est inaccessible.

Resonance

Valeurs : 0 - 100

Permet de doser l'intensité de l'effet de flanger. Ce paramètre correspond à "Feedback" de l'algorithme 11.



Des valeurs excessives du paramètre Resonance peuvent provoquer des oscillations trop importantes, qui peuvent agresser vos oreilles ou endommager vos appareils. Pour arrêter immédiatement une oscillation, il suffit d'appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

LFO Phase

Valeurs : 0–180°

Permet de régler (en degrés) le décalage de phase entre les canaux gauche et droit de l'oscillateur à basse fréquence (Low Frequency Oscillator, ou LFO) qui produit le cycle de flanger. Vous pouvez ainsi modifier le timing des phases de montée et de descente de la modulation des canaux gauche et droit. A 0 deg (0°), les phases de montée et de descente sont en phase sur les deux canaux. A 180 deg (180°), les phases sont complètement opposées.

Cross FB (Cross Feedback)

Valeurs : -100 - +100

Ce paramètre permet de renvoyer une partie du signal de flanger du canal gauche et droit vers l'entrée du canal d'effet opposé, ce qui donne un effet de flanger encore plus intense. Le signe "+" indique que le signal de flanger est réinjecté avec une phase normale, tandis que le signe "-" indique que le signal de flanger est réinjecté avec une phase inversée.



Des valeurs excessives du paramètre Cross Feedback peuvent provoquer des oscillations trop importantes, qui peuvent endommager vos oreilles ou vos appareils. Pour arrêter immédiatement une oscillation, il suffit d'appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

Cross Mix

Valeurs : -100 - +100

Ce paramètre permet d'envoyer le son du canal gauche du flanger dans le canal de sortie droit, et le son du canal droit du flanger dans le canal de sortie gauche, ce qui crée une sensation de largeur accrue.

Pour des valeurs positives, le mélange s'effectue avec un signal de flanger en phase ; pour des valeurs négatives, ce signal de flanger voit sa phase inversée.

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X4

Cette fonction sert à synchroniser la fréquence de balayage au tempo du morceau. Désactivez cette fonction si vous ne désirez pas de fonction de synchronisation. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, le paramètre "Rate" est désactivé, et la durée du balayage est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note. Si vous vous synchronisez au tempo d'un morceau, si la durée de note sélectionnée est plus longue (ou plus courte) que la fourchette de valeurs de délais disponible, la fréquence de balayage peut ne pas correspondre à la durée de la note. D'autre part, la précision de la fréquence de balayage et du tempo du morceau peuvent différer. Autrement dit, sur une longue période, ces deux paramètres temporels peuvent dériver l'un par rapport à l'autre.



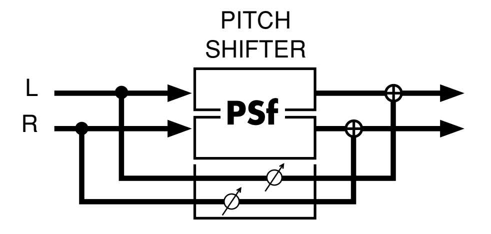
Les paramètres Cross Feedback et Cross Mix permettent d'obtenir des effets impossibles avec deux "vrais" flangers reliés en parallèle. Ces paramètres ont été ajoutés à cet algorithme en pensant à une éventuelle utilisation en stéréo. En réglant Cross Mix sur une valeur négative, vous pouvez obtenir un effet de flanger stéréo donnant une sensation de "flottement" très particulière.

13 STEREO PITCH SHIFTER

Cet algorithme possède deux Pitch Shifters associés en parallèle pour une utilisation en stéréo. Ce type d'effet peut modifier la hauteur du signal d'entrée d'une octave, vers le haut ou vers le bas.



Cet algorithme peut être utilisé indifféremment en Insertion ou en Départ/Retour.



Psf (Stereo Pitch Shifter)

Cet effet modifie la hauteur des sons originaux. L'amplitude de cette transposition peut être ajustée séparément pour chaque canal.

Stereo Link

Valeurs : ON, OFF

Ce sélecteur permet de jumeler les Pitch Shifters des canaux gauche et droit. Lorsqu'il est sur "ON", les paramètres du Pitch Shifter du canal de droite se voient calqués sur ceux du canal de gauche.

Grade

Valeurs : 1, 2, 3, 4, 5

Permet de régler la qualité du son de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus naturel sera le son obtenu ; en contrepartie, le temps de calcul nécessaire provoquera un léger retard par rapport au son d'origine. Selon la valeur de Grade, vous pourrez éventuellement percevoir quelques artefacts et phénomènes parasites sur des batteries par exemple ; prenez la peine d'effectuer quelques essais préalables en modifiant les valeurs, et écoutez les résultats obtenus.

L ch Pitch (Left Channel Pitch)

Valeurs : -12–+12

Fine (Left Channel Fine Pitch)

Valeurs : -100–+100

R ch Pitch (Right Channel Pitch)

Valeurs : -12–+12

Fine (Pitch fin du canal droit)

Valeurs : -100 - +100

Ces paramètres permettent de doser l’amplitude de la transposition sur les canaux gauche et droit. “Pitch” permet des réglages par demi-tons, tandis que “Fine” procède par pas d’un cent (1/100 de demi-ton). Si Stereo Link est activée, les modifications apportées aux paramètres du canal droit sont ignorées.

FX Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau de l’effet.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du son non traité.



Si vous désirez simplement modifier la hauteur d’un son, réglez le paramètre Dry Level sur 0 et disposez-le en Insertion.

Lecture de sons selon les données de notes (Note Data) provenant d'un appareil MIDI externe

En envoyant depuis un appareil MIDI externe un message de Note sur le canal MIDI réglé dans “Fx Ctrl Ch.” (ce paramètre apparaît dans “Set MIDI Param”, en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] et en appuyant sur [SYSTEM/DISK]), vous pouvez modifier la hauteur du son dans une fourchette de deux octaves, centrées autour de do4. Vous pouvez aussi utiliser des données de Bend pour modifier les hauteurs d'un demi-ton vers le haut ou vers le bas (pas d'un demi-ton), ce qui permet d'ajouter des changements de hauteur lorsque vous appuyez sur les pads pour lire des échantillons.

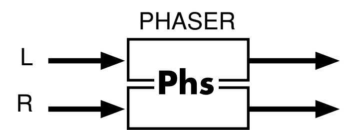
Si le clavier MIDI connecté possède une fonction Split, vous pouvez contrôler la lecture des sons échantillonnés et les modifications de hauteur depuis le clavier.

14 80s PHASER

Cet algorithme propose deux phasers analogiques, disposés en parallèle pour une exploitation en stéréo. Le son de l’effet passe graduellement de “en phase” en “hors phase”, ce qui provoque, lors de son mélange avec le son d’origine, un effet de modulation de phase très caractéristique.

MEMO

Cet algorithme est prévu pour une utilisation en Insertion. Si vous désirez l’utiliser en Départ/Retour, sachez que l’effet sera peut-être affaibli



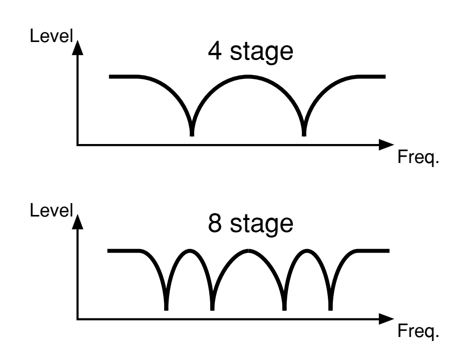
Phs (Stereo Phaser)

Effet composé de deux phasers mono disposés en parallèle.

Shift Mode

Valeurs : 4STG, 8STG

Permet de sélectionner le nombre d’étages désiré dans le circuit de shifting (quatre (4STG) ou huit (8STG)). Régler ce paramètre sur huit étages (8STg) augmente le nombre de fréquences ponctuelles correspondant à des annulations de niveaux, ce qui donne un effet plus net.



CenterFreq

Valeurs : 0–100

Permet de déterminer la fréquence centrale à laquelle l’effet de phasing sera appliqué. Des valeurs élevées repoussent l’action du phaser dans les gammes supérieures de fréquence.

Resonance

Valeurs : 0 - 100

Des valeurs élevées de ce paramètre donnent un son plus caractéristique à l’effet.



Des valeurs excessives du paramètre Resonance peuvent provoquer des oscillations trop importantes, qui peuvent agresser vos oreilles ou endommager vos appareils. Pour

arrêter immédiatement une oscillation, il suffit d’appuyer sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

LFO1

C’est l’un des deux oscillateurs à basse fréquence inclus dans cet effet. Il crée un effet de balayage caractéristique.

Rate (LFO1 Rate)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la fréquence de l’effet de balayage. Si la fonction Tempo Sync est activée, ce paramètre n’est pas effectif, et ce réglage est inaccessible.

Depth (LFO1 Depth)

Valeurs : 0 - 100

Détermine la profondeur de l’effet de balayage.

Phase

Valeurs : NORM, INV

Permet de régler la phase des balayages gauche et droit. Sur “NORM” (Normal), les deux sont en phase ; sur “INV” (Inversé), la phase du canal droit est inversée.

T.Sync (LFO1 Tempo Sync)

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X4

Cette fonction sert à synchroniser la fréquence de balayage du LFO1 au tempo du morceau. Désactivez cette fonction si vous ne désirez pas de fonction de synchronisation. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, le paramètre “Rate” du LFO1 est désactivé, et la durée du balayage est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note. Si vous vous synchronisez au tempo d’un morceau, si la durée de note sélectionnée est plus longue (ou plus courte) que la fourchette de valeurs de délais disponible, la fréquence de balayage peut ne pas correspondre à la durée de la note. D’autre part, la précision de la fréquence de balayage et du tempo du morceau peuvent différer. Autrement dit, sur une longue période, ces deux paramètres temporels peuvent dériver l’un par rapport à l’autre.

LFO2

Rate (LFO2 Rate)

Valeurs : 0–100

Depth (LFO2 Depth)

Valeurs : 0–100

Phase (LFO2 Phase)

Valeurs : 0–100

Les fonctions de ces paramètres de LFO2 sont identiques à celles de LFO1 (à part qu’il n’existe pas de fonction Tempo Sync).



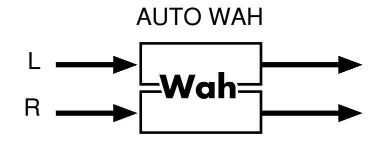
Cet algorithme recrée le son des phasers 2U de rack du début des années 80. Il comporte deux phasers monophoniques en entrée et en sortie, disposés en parallèle. Ses deux oscillateurs (LFO) créent l’effet de balayage caractéristique dans chaque phaser, ce qui autorise la création de modulations particulièrement complexes. Les fréquences des oscillateurs LFO1 et LFO2 diffèrent : LFO1 crée des modulations très lentes, alors que LFO2 est plus rapide. Vous pouvez de plus régler la phase de chacun d’eux indépendamment, et en créant par exemple un ample effet de balayage avec LFO1 et un effet d’oscillation beaucoup plus rapide avec LFO2, vous pouvez “élargir” votre son sans problème.

15 STEREO AUTO WAH

L’effet Wah-Wah s’obtient en modifiant dynamiquement la réponse en fréquence d’un filtre dans le temps, ce qui provoque des changements de timbre tout à fait caractéristiques. Cet algorithme permet de disposer de deux types d’effets Wah-Wah : l’un est basé sur le volume du son source, le second suit les variations périodiques d’un oscillateur à basse fréquence (LFO).

MEMO

Cet algorithme s’utilise en Insertion.



Wah (Stereo Auto Wah)

Cet algorithme propose deux Wah-Wah automatiques disposées en parallèle pour une exploitation en stéréo.

Filter Type

Valeurs : LPF, BPF

Permet de choisir le type de filtre utilisé pour “fabriquer” l’effet Wah-Wah. Pour plus d’informations concernant les filtres, veuillez vous reporter aux figures de la p. 112.

LPF (Filtre passe-bas) : Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées en deçà de la fréquence de coupure. Dans ce cas, l’effet Wah-Wah touchera une large bande de fréquences.

BPF (Filtre passe-bande) : Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées à proximité immédiate de la fréquence de coupure. Dans ce cas, vous pouvez limiter l’effet Wah-Wah à une bande de fréquences assez étroite.

Polarity

Valeurs : DOWN, UP

Si vous avez choisi de rendre l'effet Wah-Wah dépendant des variations de niveau du son source, ce réglage permet de sélectionner si l'effet se trouvera dans les fréquences hautes (UP) ou les basses (DOWN).

Frequency

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la fréquence de référence de l'effet Wah-Wah. Plus la valeur de Frequency est élevée, plus grande sera la fréquence de référence.

Peak

Valeurs : 0 - 100

Permet de doser la largeur de la bande de fréquences concernée par l'effet Wah-Wah. Plus cette valeur est élevée, plus la bande devient étroite ; pour des valeurs assez faibles, l'effet Wah-Wah concernera une bande de fréquences plus large.

Trig.Sens (Sensibilité du Trigger)

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la sensibilité au niveau du signal d'entrée lorsque l'effet Wah-Wah suit les variations de volume du son. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet Wah se fera sentir dès les bas niveaux.

LFO

Permet d'obtenir un effet Wah-Wah cyclique ou périodique.

Rate (LFO Rate)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la fréquence de l'effet Wah-Wah. Si la fonction Tempo Sync est activée, ce paramètre n'est pas effectif, et ce réglage est inaccessible.

Depth (LFO Depth)

Valeurs : 0 - 100

Détermine la profondeur de l'effet de balayage.

Phase (LFO Phase)

Valeurs : 0 - 180 deg

Permet de décaler la phase du LFO produisant le cycle d'ouverture/fermeture de l'effet Wah-Wah stéréo. Vous pouvez modifier le timing des effets Wah-Wah cycliques des canaux gauche et droit. A"0 deg" (0°), les effets Wah-Wah des canaux gauche et droite s'ouvrent et se referment ensemble. A 180°, les cycles sont opposés.

T.Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X4

Cette fonction sert à synchroniser la fréquence de balayage du LFO au tempo du morceau. Désactivez cette fonction ("OFF") si vous ne désirez pas de fonction de synchronisation. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, le paramètre "Rate" du LFO est désactivé, et la durée du balayage est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note. Si vous vous synchronisez au tempo d'un morceau, si la durée de note sélectionnée est plus longue (ou plus courte) que la fourchette de valeurs de délais disponible, la fréquence de balayage peut ne pas correspondre à la durée de la note.



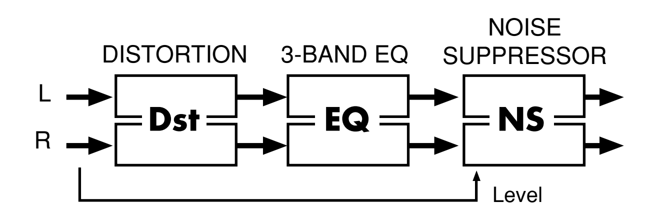
Si vous désirez uniquement obtenir du LFO un effet Wah-Wah périodique, réglez "Trigger Sens" sur "0". En revanche, si vous désirez que l'effet Wah-Wah reflète les variations de niveaux du signal, réglez "LFO Depth" sur "0". Si ces deux paramètres sont réglés sur "0", vous pouvez utiliser le Contrôleur D Beam pour modifier la fréquence, et obtenir ainsi un effet de "pédale Wah-Wah" (Manual Wah)

16 STEREO DISTORTION

Cet algorithme recrée le son d'une pédale de distorsion analogique : en fait, il ajoute de la distorsion au son d'origine, puis l'envoie vers un égaliseur à 3 bandes et un Suppresseur de bruit (Noise Gate). Ces trois "étages" sont disposés en série. Comme il s'agit d'un effet stéréo, les signaux conservent leurs placements dans l'image stéréo, et vous pouvez jouer avec un son Lo-Fi et punchy.



Cet algorithme s'utilise en Insertion.



Dst (Stereo Distortion)

Cette distorsion analogique "virtuelle" reproduit le son des effets compacts pour guitare.

Gain

Valeurs : 0 - 100

Règle de degré de distorsion. Selon le son d'origine, avec des réglages bas, il peut n'y avoir aucune distorsion, même si la valeur est augmentée

Tone

Valeurs : 0 - 100

Règle la brillance du son. Avec des valeurs élevées, la distorsion devient forte et brillante.

Out Level

Valeurs : 0 - 100

Règle le volume de sortie. La distorsion augmente également le niveau, vous pouvez donc utiliser ce paramètre pour le contrôler.

MEMO

Deux unités de distorsion sont liées et disposées en parallèle (gauche et droite) pour que cet algorithme soit compatible avec un usage stéréo. Si vous n'obtenez pas le timbre voulu en réglant le premier étage, utilisez l'égaliseur pour régler le second.

EQ (Égaliseur 3 bandes)

Cet égaliseur travaille sur trois bandes de fréquence : graves (Low), médiums (Midrange) et aigus (High). Vous pouvez régler les fréquences et monter ou baisser le niveau de chaque bande.

Low Type

Valeurs : SHELV, PEAK

Low Gain

Valeurs : -12–+12 dB

Low Freq

Valeurs : 20–2000 Hz

Low Q

Valeurs : 0.3–16.0

Mid Gain

Valeurs : -12–+12 dB

Mid Freq

Valeurs : 200–8000 Hz

Mid Q

Valeurs : 0.3–16.0

High Type

Valeurs : SHELV, PEAK

High Gain

Valeurs : -12–+12 dB

High Freq

Valeurs : 1.4–20.0 kHz

High Q

Valeurs : 0.3–16.0

Out Level

Valeurs : -12–+12 dB

Ces paramètres sont identiques à ceux de l'égaliseur 3 bandes de l'algorithme 2 (CENTER CANCELLER) - p. 115.

NS (Suppresseur de bruit, ou Noise Gate)

Cet effet permet de supprimer les bruits parasites (comme le bruit de fond, ou la ronflette provenant des câbles de micro par exemple) lors des passages silencieux. On le connaît également sous le nom de Noise Gate. Le suppresseur de bruit surveille en permanence le niveau du signal à l'entrée de la chaîne d'effets, et, lorsqu'il ne détecte aucun signal, coupe la sortie à la fin de la chaîne d'effets.

Threshold

Valeurs : 0 à 100

Permet de régler le niveau à partir duquel le signal est coupé. S'il y a beaucoup de bruit de fond, il faut choisir une valeur plutôt élevée ; et ne pas hésiter à baisser cette valeur de seuil si le niveau de bruit est peu élevé.

Release

Valeurs : de 0 à 100

Détermine la progressivité de la coupure de la sortie.



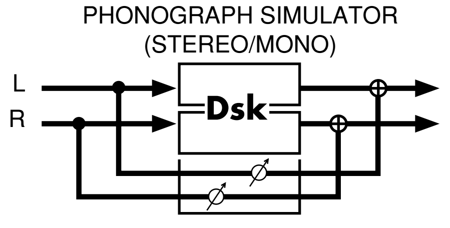
Ces paramètres ont les mêmes fonctions que ceux de l'algorithme 03 (STEREO DYNAMIC COMPRESSOR), décrit voir p. 114. Si vous faites distordre des phrases de batterie, choisissez un temps de Release relativement court, afin d'obtenir un effet de Gate.

17 PHONOGRAPH (Simulateur de disques analogiques)

Cet algorithme recrée le son d'un disque noir lu sur un tourne-disques. Il reproduit fidèlement les divers bruits de fond, tenant compte de l'état des disques et des irrégularités de rotation des anciennes platines disque.



Cet algorithme s'utilise en Insertion.



Dsk (Phonograph)

Recrée le son d'un disque noir lu sur un tourne-disques.

Input

Valeurs : MONO, ST

Ce paramètre permet de sélectionner le type du tourne-disques : mono ou stéréo.

SignalDist (Signal Distortion)

Valeurs : 0 - 100

Permet de sélectionner le degré de distorsion. Plus cette valeur est élevée, plus de taux de distorsion est important.

Freq.Range

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la réponse en fréquence du tourne-disques. Réduire la valeur de ce paramètre dégrade la courbe de réponse, ce qui évoque de vieux tourne-disques.

Disk Type

Valeurs : LP, EP, SP

Permet de sélectionner la fréquence de rotation de la platine, ce qui détermine le cycle des rayures et des bruits de surface reproduits.

LP : 33 1/3 tours
EP : 45 tours
SP : 78 tours

Noise Total

Valeurs : 0 - 100

Niveau total de bruit.

Scratch

Valeurs : 0 - 100

Intensité des rayures du disque.

Dust

Valeurs : 0 - 100

Poussières sur le disque.

Hiss

Valeurs : 0 - 100

Bruit de fond permanent, proche du souffle.
Tous ces paramètres ajoutent des bruits typiques d'une lecture de disque vinyle. Plus leurs valeurs sont élevées, plus les bruits sont audibles. Manipulez d'abord "Scratch", "Dust" et "Hiss" pour obtenir un équilibre satisfaisant des différents bruits de lecture, puis dosez la quantité totale de bruits désirée avec "Noise Total".

W / F Total

Valeurs : 0 - 100

Taux global de pleurage et de scintillement.

Wow

Valeurs : 0 - 100

Pleurage, variations lentes de la vitesse de rotation du disque.

Flutter

Valeurs : 0–100

Scintillement, variations lentes de la vitesse de rotation du disque.

Random

Valeurs : 0 - 100

Irrégularités aléatoires de défilement.
Tous ces paramètres permettent de déterminer les diverses irrégularités de la table de lecture "virtuelle". Manipulez d'abord "Wow", "Flutter" et "Random" pour obtenir un équilibre satisfaisant des différents bruits de lecture, puis dosez la quantité totale de bruits désirée avec "W / F Total".

FX Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le niveau du son de l'effet. Habituellement, il est réglé sur "100". Augmentez cette valeur si vous désirez mélanger signal direct et effet.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le niveau du signal non traité. Il est habituellement réglé sur "0" :



Si vous désirez reproduire le son de vieux 78 tours, l'effet sera plus convaincant si vous réglez "Input" sur "MONO".
Cet effet continue à générer des bruits même lors des parties "calmes", voire "silencieuses" du disque. Pour arrêter rapidement cette génération de bruits, appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour désactiver l'effet.

MEMO

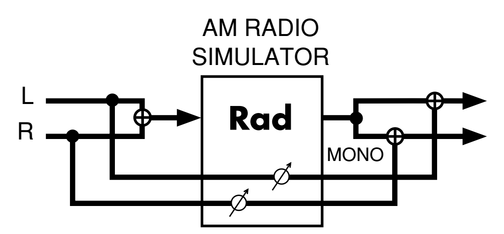
Si vous utilisez des Patches d'effets basés sur cet algorithme en Insertion sur n'importe quelle piste, et que cette piste est silencieuse (ou que le morceau n'est pas en cours de lecture), les sons d'effets (bruits de lecture de disque noir) peuvent être coupés en jouant les pads. Vous pouvez éviter cela en activant la fonction Track Voice Reserve (p. 159).

18 RADIO TUNING

Cet algorithme reproduit le son d'une émission de radio Grandes Ondes.

MEMO

Cet algorithme s'utilise en Insertion.



Rad (Simulateur de radio Grandes Ondes)

Cet effet permet de donner l'impression que le son d'origine est entendu à travers un poste de radio Grandes Ondes.

Tuning

Valeurs : - 50 - + 50

Permet de régler l'effet d'accord, lorsqu'on se trouve "presque" sur la bonne fréquence de réception en grandes ondes.

Noise Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de doser le niveau de bruit.

Freq.Range

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la réponse en fréquence de la radio. Pour des valeurs basses, la qualité du récepteur diminue, ce qui donne l'impression d'un son provenant d'un petit récepteur portable, muni d'un minuscule haut-parleur.

FX Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le volume du son de l'effet. Ce paramètre est habituellement réglé sur 100.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le niveau du son d'origine. Ce paramètre est habituellement réglé sur O. Augmentez cette valeur si vous désirez introduire du son non traité en sortie.

MEMO

Dès que le niveau du paramètre Noise Level est supérieur à 0, le bruit de fond de l'émission radio est généré même en l'absence de son à l'entrée de l'effet - y compris si l'effet est inséré sur les généraux. Pour arrêter rapidement cette génération de bruit, appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour désactiver l'effet.

MEMO

Si vous utilisez des Patches d'effets basés sur cet algorithme en Insertion sur n'importe quelle piste, et que cette piste est silencieuse (ou que le morceau n'est pas en cours de lecture), le son de l'effet (bruits de fond d'une diffusion radio) peuvent être coupés en jouant les pads. Vous pouvez éviter cela en activant la fonction Track Voice Reserve (p. 159).

19 LO-FI PROCESSOR

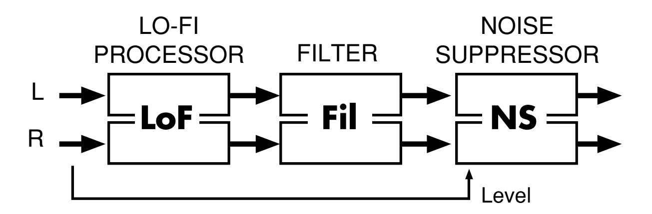
Cet algorithme permet de recréer le son "basse-fidélité" des premiers samplers et machines similaires en modifiant le nombre de bits et la fréquence d'échantillonnage utilisés pour coder le son en numérique. Ce processeur Lo-Fi est suivi d'un filtre permettant de modifier le timbre du son et d'un noise-Gate (suppresseur de bruit).

MEMO

Cet algorithme s'utilise en Insertion.

MEMO

Le terme "Lo-Fi" fait allusion au terme "Hi-Fi" (haute fidélité) en en prenant le contre-pied. Cette technique d'utiliser des processeurs "basse fidélité" pour dégrader le son est souvent utilisée dans la scène dance contemporaine et dans d'autres styles musicaux contemporains.



Lof (Lo-Fi Processor)

PreFilter (Pre-Process Filter)

Valeurs : ON, OFF

Il s'agit de l'interrupteur du filtre placé avant le processeur Lo-Fi. Lorsqu'il est sur "ON", il supprime la distorsion numérique en réduisant les fréquences d'échantillonnage.

Sample Rate

Valeurs : 1/2 - 1/32

Permet de déterminer la fréquence d'échantillonnage à utiliser pour le traitement "Lo-Fi", exprimée sous forme de fraction de la valeur de la fréquence d'échantillonnage en cours.

Down to...

Valeurs : 16 - 1 bit

Ce paramètre permet de réduire la longueur du mot numérique. Lorsqu'il est réglé sur "16", la résolution numérique du signal entrant est préservée.

PostFilter (Post-Process Filter)

Valeurs : OFF, ON

Il s'agit de l'interrupteur du filtre placé après le processeur Lo-Fi. Tout comme le filtre pré-traitement, ce filtre post-traitement, lorsqu'il est sur "ON", supprime la distorsion numérique en réduisant les fréquences d'échantillonnage.

FX Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du signal de l'effet. La valeur habituelle de ce paramètre est de 100.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le niveau du son d'origine. Ce paramètre est habituellement réglé sur 0. Augmentez cette valeur si vous désirez introduire du son non traité en sortie.

MEMO

Le filtre prétraitement et post-traitement sont des parties nécessaires en général dans le traitement numérique de sons. Ils permettent d'éliminer la distorsion numérique apparaissant lors de la réduction de la fréquence d'échantillonnage, ou au contraire de la laisser (en les désactivant).

Fil (Filter)

Ces filtres permettent de modifier assez vigoureusement la réponse en fréquence du son d'origine, ce qui donne un style certain au son ! Il en existe quatre types :

Type

Valeurs : LPF, BPF, HPF, NOTCH

Permet de choisir le type de filtre utilisé (cf. figure p. 112).

LPF (Filtre passe-bas) : Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées en deçà de la fréquence de coupure.

BPF (Filtre passe-bande): Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées à proximité immédiate de la fréquence de coupure.

HPF (Filtre passe-haut) : Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées au-delà de la fréquence de coupure.

NOTCH (Filtre Notch) : Ce type de filtre laisse passer toutes les fréquences, sauf celles situées à proximité immédiate de la fréquence de coupure.

Slope (oct)

Valeurs : -12 dB, -24 dB

Permet de sélectionner la pente d'atténuation du filtre. -24 dB/Oct correspond à une pente plutôt "raide" ; -12 dB/oct est plus "doux".

Cutoff (Fréquence de coupure)

Valeurs : de 0 à 100

Permet de régler la fréquence de coupure du filtre. Plus elle se rapproche de 0, plus la fréquence de coupure est basse ; plus elle se rapproche de 100, plus la fréquence de coupure est élevée.

Resonance

Valeurs : de 0 à 100

Permet de régler le niveau de résonance du filtre. En augmentant la valeur, vous augmentez la résonance au voisinage de la fréquence de coupure, ce qui produit un son très caractéristique.



Si vous augmentez trop la valeur de résonance, le filtre peut se mettre à osciller. Attention à ne pas endommager vos oreilles et vos divers appareils ! Pour arrêter immédiatement ce son, appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

Gain

Valeurs : de 0 à 24 dB

Cet amplificateur permet de compenser les baisses de niveau dues à d'éventuelles coupures de bandes de spectre dans certains filtres. Le niveau d'amplification est proportionnel à la valeur.



Ces fonctions sont identiques à celles de l'algorithme 01, ISOLATOR & FILTER (voir p. 112). En réduisant la résolution numérique ou la fréquence d'échantillonnage, vous produirez des sons Lo-Fi très intéressants.

NS (Suppresseur de bruit, ou Noise Gate)

Cet effet permet de supprimer les bruits parasites (comme le bruit de fond, ou la ronflette provenant des câbles de micro par exemple) lors des passages silencieux. On le connaît également sous le nom de Noise Gate. Le suppresseur de bruit surveille en permanence le niveau du signal à l'entrée de la chaîne d'effets, et, lorsqu'il ne détecte aucun signal, coupe la sortie en fin de la chaîne d'effets.

Threshold

Valeurs : 0 à 100

Permet de régler le niveau à partir duquel le signal est coupé. S'il y a beaucoup de bruit de fond, il faut choisir une valeur plutôt élevée ; et ne pas hésiter à baisser cette valeur de seuil si le niveau de bruit est peu élevé.

Release

Valeurs : de 0 à 100

Permet de déterminer la progressivité de la coupure de la sortie.



Ces fonctions sont identiques à celles de l'algorithme 03 (STEREO DYNAMICS PROCESSOR) (p. 114).

20 VIRTUAL ANALOG SYNTH (Synthétiseur analogique virtuel)

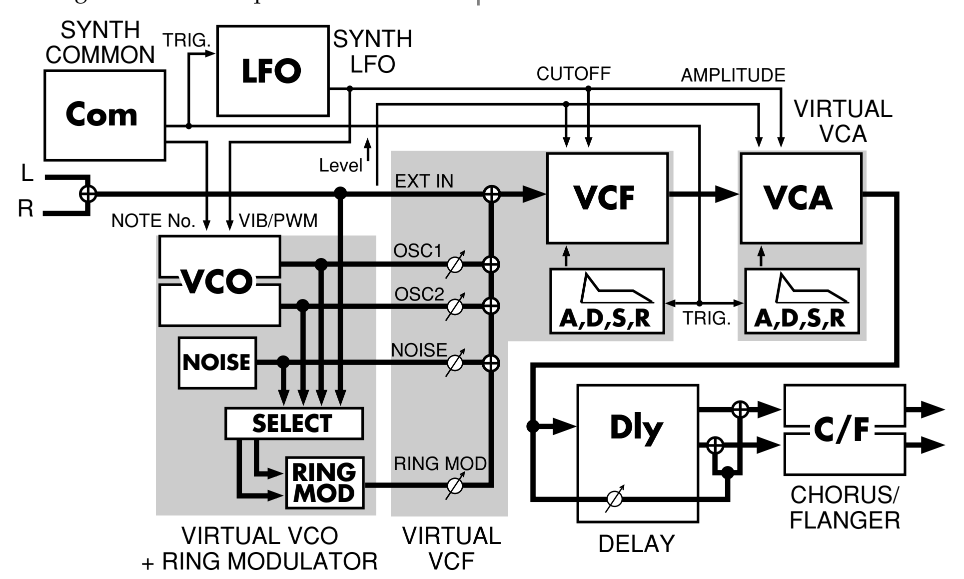
Cet algorithme recrée les fonctions des synthétiseurs analogiques des années 70. Si vous en contrôlez les paramètres avec le Step Modulator, le Contrôleur D Beam ou, en externe, par le biais de messages MIDI, vous pouvez créer des sons de synthétiseurs analogiques avec le VCO (Voltage Controlled Oscillator, ou oscillateur contrôlé en tension) virtuel. De plus, ses sections correspondant à un VCF (Voltage Controlled Filter, ou filtre contrôlé en tension) et à un VCA (Voltage Controlled Amplifier, ou amplificateur contrôlé en tension) vous permettent de traiter directement un signal externe. Vous bénéficiez en plus d'un modulateur en anneaux, d'un délai et d'un Chorus/Flanger : autant dire que cet effet est plein de possibilités !



Cet algorithme peut être utilisé indifféremment en Insertion ou en Départ/Retour. Si vous utilisez des Patches d'effets basés sur cet algorithme en Insertion sur n'importe quelle piste, et que cette piste est silencieuse (ou que le morceau n'est pas en cours de lecture), les sons de synthé peuvent être coupés en jouant les pads. Vous pouvez éviter cela en activant la fonction Track Voice Reserve (voir p. 159).

NOTE

A part le Chorus/Flanger et le délai, les différents modules composant cet effet ne peuvent être désactivés.



Com (Common)

Ces paramètres s'appliquent au synthétiseur dans son ensemble.

Trigger In

Valeurs : ON, OFF

Permet d'activer/désactiver le son de synthé. Faire passer la valeur de Trigger In de "OFF" à "ON" revient à appuyer sur une touche du clavier.

Velocity

Valeurs : 0 - 127

Note Number

Valeurs : C-1 - G9

Permet de déterminer quelle note est appuyée (numéro de note) ainsi que sa force (vélocité).

Portamento

Valeurs : OFF, ON

Permet d'activer/désactiver l'effet de Portamento (ce léger glissando du son de synthétiseur lors du passage d'une note à une autre).

Porta Time (Portamento Time)

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la durée de transition entre deux notes, ou temps de Portamento. Cette durée est proportionnelle à la valeur du paramètre.



Lorsqu'on se rapproche des limites inférieure et supérieure de numéros de notes, les hauteurs peuvent ne plus changer, ou devenir instables (selon les valeurs des différents paramètres).

Bend Range

Valeurs : 0–12

Ce paramètre permet de spécifier la fourchette dans laquelle la hauteur des sons sera transposée lors de la réception de messages de MIDI Pitch Bend Change. L'unité est ici le demi-ton (ce qui représente une valeur maximale de une octave).

Mod. →OCS1(OCS1 Vibrato Depth)
Mod. →OCS2(OCS2 Vibrato Depth)
Mod. →VCF(VCF LFO Depth)
Mod. →VCA(VCA LFO Depth)

Valeurs : -100–+100

Vous pouvez ajouter ou soustraire un offset d'une valeur maximale de 100 aux valeurs de paramètres déjà réglées lorsqu'un message de Control Change MIDI (modulation) est reçu.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Le LFO est un oscillateur à basse fréquence créant un effet de balayage. En augmentant tour à tour les valeurs des paramètres VCO Vibrato, PWM Depth ou LFO Depth (voir explications ci-après), vous pouvez obtenir différentes sortes de modulations de sons (périodiques, changements cycliques) affectant le timbre ou la hauteur.

Fade Time (Start Delay)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la durée s'écoulant entre le moment où Trigger In passe à "ON" et l'instant où la modulation issue du LFO atteint la profondeur voulue. La durée croît proportionnellement avec la valeur, ce qui donne graduellement un effet de balayage plus prononcé.

Rate

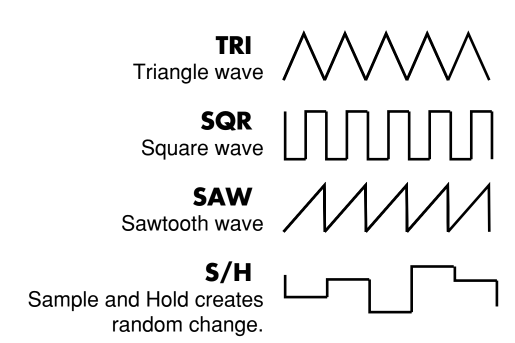
Valeurs : 0–100

Détermine la fréquence de la modulation. Une valeur de 0 correspond approximativement à 0.1 Hz (soit une période de 10 secondes). Une valeur de 100 correspond approximativement à 20 Hz (soit une période de 0,05 s). Si la fonction Tempo Sync est désactivée, ce paramètre est inaccessible.

Waveform

Valeurs : TRI, SQR, SAW, S/H

Permet de choisir la forme d'onde de la modulation.



Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - ○ X4

Ce réglage sert à synchroniser la fréquence de balayage au tempo du morceau. Désactivez cette fonction si vous ne désirez pas de fonction de synchronisation. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, le paramètre "Rate" est désactivé, et la durée du balayage est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note. Si vous vous synchronisez au tempo d'un morceau, si la durée de note sélectionnée est plus longue (ou plus courte) que la fourchette de valeurs de délais disponible, la fréquence de balayage peut ne pas correspondre à la durée de la note. D'autre part, la précision de la fréquence de balayage et du tempo du morceau peuvent différer. Autrement dit, sur une longue période, ces deux paramètres temporels peuvent dériver l'un par rapport à l'autre.

VCO (Virtual VCO + Ring Modulator)

Ce module est un VCO (oscillateur commandé en tension) virtuel. Il comporte en fait deux oscillateurs, OSC1 et OSC2, un générateur de bruit et un modulateur en anneaux. Les réglages disponibles incluent le choix des formes d'ondes à la base de tout son synthétique et les réglages de hauteur pour les deux oscillateurs.

Oc1 Pt. KF (Oscillator Pitch Key Follow)

Valeurs : OFF, ON

Ce paramètre permet de déterminer si la hauteur de l'oscillateur 1 (désigné ci-après par OSC1) changera en fonction du Numéro de Note dans "Common" (ON) ou non (OFF).

Oc1 Wave (OSC1 Waveform)

Valeurs : TRI, PLS, SAW

Permet de choisir la forme d'ondes produite par OSC1.

TRI : Onde triangulaire - donne un son clair, avec peu d'harmoniques.

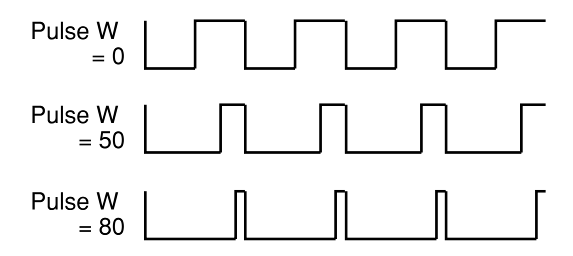
PLS : Onde à largeur variable. Le son obtenu dépend des réglages des paramètres suivants : OSC1 Pulse Wave, OSC1 Pulse Wave Modulation.

SAW : Onde en dent de scie. Un gros son, riche en harmoniques.

Oc1 PulseW (OSC1 Pulse Width)

Valeurs : 0 - 100

Permet de définir la largeur de l'onde PLS, à largeur variable. Plus cette valeur est élevée, plus la largeur de l'impulsion est faible. Ce paramètre n'a aucun effet si la forme d'onde de l'oscillateur 1 (Osc1 Wave) est réglé sur autre chose que "PLS".



Oc1 PWM(OSC1 Pulse Width Modulation)

Valeurs : 0–+100

Si OSC1 Wave est réglé sur “PLS”, ce paramètre permet de définir l’amplitude de modulation de la largeur d’impulsion par le LFO, donnant un effet cyclique au timbre du son. Ce paramètre n’a aucun effet si la forme d’onde de l’oscillateur 1 (Osc1 Wave) est réglé sur autre chose que “PLS”.



Si vous réglez les paramètres OSC1 Pulse Width et OSC1 Pulse Width Modulation à des valeurs élevées, le son périodique ou cyclique peut devenir inaudible.

Oc1 Coarse (OSC1 Coarse Tuning)

Valeurs : -24–+24

Oc1 Fine (OSC1 Fine Tuning)

Valeurs : -100–+100

Permet de régler la hauteur du son généré par OSC1. En prenant 0 comme référence, Oc1 Coarse permet de modifier la hauteur par pas d’un demi-ton, et Oc1 Fine par pas d’un cent (soit 1/100è de demi-ton).

Oc1 Vib (OSC1 Vibrato Depth)

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler l’amplitude du vibrato d’OSC1 (le changement cyclique de hauteur causé par le LFO).

Oc1 X-Mod (OSC1 Cross Modulation)

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler l’amplitude de l’effet de modulation croisée de OSC1 (modulation de la hauteur d’OSC1 par les oscillations d’OSC2). Pour des valeurs élevées de ce paramètre, les harmoniques deviennent plus intenses et donnent plus de puissance au son.

Oc2 Pt. KF (Oscillator Pitch Key Follow)

Valeurs : OFF, ON

Oc2 Wave (OSC2 Waveform)

Valeurs : TRI, PLS, SAW

Oc2 PulseW(OSC2 Pulse Width)

Valeurs : 0–100

Oc2 PWM(OSC1 Pulse Width Modulation)

Valeurs : 0–100

Oc2 Coarse (OSC2 Coarse Tuning)

Valeurs : -24–+24

Oc2 Fine (OSC2 Fine Tuning)

Valeurs : -100–+100

Oc2 Vib (OSC2 Vibrato Depth)

Valeurs : 0–100

Tous ces paramètres concernant OSC2 sont identiques à ceux d’OSC1, à part qu’OSC2 ne propose pas de modulation croisée.

RingM (Ring Modulator Source 1)

Src2 (Ring Modulator Source 2)

Valeurs : Src1 OSC1, OSC2, NOISE, EXIN

Ces sélections s’appliquent à l’une ou l’autre des entrées du modulateur en anneaux. En plus des oscillateurs OSC1 et OSC2, vous pouvez aussi sélectionner “NOISE” (bruit) ou “EXIN” (entrée externe).



En choisissant des sources différentes pour chaque entrée du modulateur en anneaux, vous créerez des sons possédant des harmoniques complètement nouveaux par rapport aux formes d’ondes de base, voire des sons métalliques sans rapport harmonique avec les notes d’origine. Pour mélanger tous les sons issus du VCO (OSC1, OSC2, générateur de bruit et modulateur en anneaux), il suffit d’ajuster le niveau de chacun dans le mélangeur du VCF, à l’étage suivant du synthétiseur virtuel.

Les sons de synthétiseurs sont accordés sur un la4 à 440 Hz. Si vous désirez par exemple faire correspondre le la4 à 442 Hz, réglez les paramètres Oc1 Fine et Oc2 Fine à +8.

VCF (VCF virtuel)

Cet étage reproduit virtuellement le filtre contrôlé en tension d’un synthétiseur analogique. Les sons issus du VCO ou de sources externes sont traitées par un filtre dont la fréquence de coupure est éventuellement modulée, ce qui crée un son brillant ou mat, dont le timbre évolue éventuellement dans le temps. Le VCF comporte également un mélangeur permettant de doser le niveau des signaux issus de chacun des générateurs de son se présentant à la section d’entrée du VCF.

Osc1 -> VCF (Niveau d’entrée du signal d’OSC1)

Osc2 -> VCF (Niveau d’entrée du signal d’OSC2)

Noise -> VCF (Niveau d’entrée du signal du générateur de bruit)

ExtIn -> VCF (Niveau d’entrée du signal externe)

RingM -> VCF (Niveau d’entrée du signal du modulateur en anneaux)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le niveau de chacun des signaux des générateurs de sons avant d’entrer dans le VCF. Coupez les signaux non désirés en réglant leur niveau sur “0”.

Filter Type

Valeurs : LPF, BPF, HPF, NOTCH

Permet de choisir le type de filtre utilisé (voir p. 112).

LPF (Filtre passe-bas) : Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées en deçà de la fréquence de coupure.

BPF (Filtre passe-bande) : Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées à proximité immédiate de la fréquence de coupure.

HPF (Filtre passe-haut) : Ce type de filtre laisse passer les fréquences situées au-delà de la fréquence de coupure.

NOTCH (Filtre Notch) : Ce type de filtre laisse passer toutes les fréquences, sauf celles situées à proximité immédiate de la fréquence de coupure.

Slope (oct)

Valeurs : -12 dB, -24 dB

Permet de sélectionner la pente d'atténuation du filtre. -24 dB/Oct correspond à une pente plutôt "raide" ; -12 dB/oct est plus "doux".

Les synthétiseurs analogiques étaient pourvus de filtres très divers : soit -12 dB/oct, soit -24 dB/oct, voire d'autres caractéristiques encore.

Cutoff Frq (Fréquence de coupure)

Valeurs : de 0 à 100

Permet de régler la fréquence de coupure du filtre. Plus elle se rapproche de 0, plus la fréquence de coupure est basse ; plus elle se rapproche de 100, plus la fréquence de coupure est élevée. Cette valeur peut varier selon les changements d'enveloppes, de LFO, etc.

Resonance

Valeurs : de 0 à 100

Règle le niveau de résonance du filtre. En augmentant la valeur, vous augmentez la résonance au voisinage de la fréquence de coupure, ce qui produit un son très caractéristique.



Si vous augmentez trop la valeur de résonance, un son fort et étrange, connu sous le nom d'oscillation, commence à apparaître. Il risque de vous faire mal aux oreilles et d'endommager vos divers appareils ! Pour arrêter immédiatement ce son, appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

Env.depth (Envelope Depth)

Valeurs : -100 - +100

Permet de régler l'amplitude de modulation de la fonction Filter Envelope, qui modifie les caractéristiques de fréquence du filtre en fonction du temps.

Attack (Temps d'attaque)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la durée s'écoulant entre l'instant où Trigger In est commuté sur "ON" et le moment où la fréquence de coupure atteint sa valeur maximale.

Decay (Durée de Decay)

Valeurs : 0 - 100

Détermine la durée s'écoulant entre l'instant où la fréquence de coupure atteint sa valeur maximale et le moment où elle se stabilise à son niveau de Sustain (voir ci-après).

Sustain (Niveau de Sustain)

Valeurs : 0 - 100

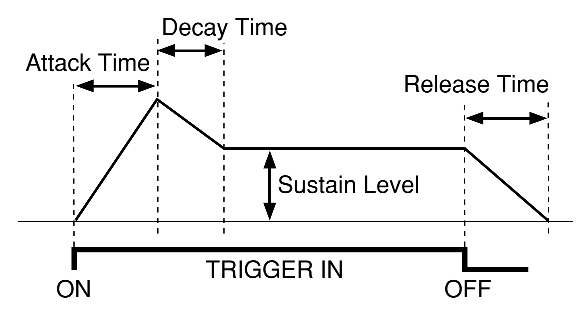
Niveau auquel la fréquence de coupure se stabilise une fois la durée de Decay écoulée et avant que Trigger In ne passe sur "OFF".

Release (Durée de Release)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la durée s'écoulant entre l'instant où Trigger In est commuté sur "OFF" et le moment où la fréquence de coupure retourne à sa valeur initiale (pré-attaque).

Tous ces paramètres permettent de définir l'enveloppe du filtre (via Attack, Decay, Sustain et Release) et de doser l'effet (Envelope Depth). Si, pour ce dernier paramètre, vous sélectionnez une enveloppe négative, la forme de l'enveloppe sera inversée.



LFO Depth

Valeurs : 0–100

Permet de déterminer l'amplitude de modulation de la fréquence de coupure par le LFO.

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la modulation est prononcée.

ExtLev.Flw (External Input Level Follow)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le degré auquel le niveau du signal externe modifie la fréquence de coupure. Plus cette valeur est élevée, plus le timbre du son changera dynamiquement en fonction du niveau du son d'entrée.

CutOff KF (Cutoff Key Follow)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer si la fréquence de coupure sera modifiée en fonction du n° de Note (Note Number) dans "Common" (ON) ou non (OFF).

Velo Sens (Velocity Sensitivity)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer l'influence de la valeur de Vélocité dans "Common" sur la fréquence de coupure. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la fréquence de coupure, en réponse à la Vélocité (la force exercée au moment de frapper sur la touche), croîtra.

VCA (VCA virtuel)

Cet étage reproduit, virtuellement, le VCA (amplificateur contrôlé en tension).

Les sons provenant du VCF sont amplifiés, avec leurs modifications dans le temps, et le résultat (niveaux et modulations) se retrouve en sortie du module synthétiseur analogique.

Init.Gain (Initial Gain)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le niveau de référence. Pour toute valeur non nulle de ce paramètre, le son est émis même si Trigger In est désactivé, avec un niveau proportionnel à la valeur du paramètre. Les modifications de niveaux liées à l'enveloppe, au VCO, ou à toute autre source de modulation, viennent ensuite s'ajouter à la valeur de ce paramètre. Par conséquent, si vous utilisez Trigger In pour "lisser" l'expression du son, réglez ce paramètre sur "0", et régulez le niveau avec le paramètre Envelope Depth (voir ci-après).

Env.Depth (Envelope Depth)

Valeurs : 0 - 200

Permet de régler l'amplitude de modulation de la fonction Filter Envelope, qui modifie le gain de l'amplificateur en fonction du temps.

Attack (Temps d'attaque)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la durée s'écoulant entre l'instant où Trigger In est commuté sur "ON" et le moment où le niveau atteint sa valeur maximale.

Decay (Durée de Decay)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la durée s'écoulant entre l'instant où le niveau atteint sa valeur maximale et le moment où il se stabilise à son niveau de Sustain (voir ci-après).

Sustain (Niveau de Sustain)

Valeurs : 0 - 100

Niveau auquel le son se stabilise une fois la durée de Decay écoulée et avant que Trigger In ne passe sur "OFF".

Release (Durée de Release)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la durée s'écoulant entre l'instant où Trigger In est commuté sur "OFF" et le moment où le niveau atteint sa valeur minimale.

Tous ces paramètres permettent de définir l'enveloppe de volume (via Attack, Decay, Sustain et Release) et de doser l'effet (Envelope Depth).

LFO Depth

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer l'amplitude de modulation de la fréquence de coupure par le LFO.

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la modulation est prononcée.

ExtLev.Flw (External Input Level Follow)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le degré auquel le niveau du signal externe modifie la fréquence de coupure. Plus cette valeur est élevée, plus le timbre du son changera dynamiquement en fonction du niveau du son d'entrée.

ExtLev.KF (External Input Level Follow)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer si la fréquence de coupure sera modifiée en fonction du Numéro de Note dans "Common" (ON) ou non (OFF).

Velo Sens (Velocity Sensitivity)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer l'influence de la valeur de Vélocité dans "Common" sur la fréquence de coupure. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la fréquence de coupure, en réponse à la Vélocité (la force exercée au moment de frapper sur la touche), croîtra.

Dly (Délai mono)

Ce délai numérique peut être commuté en mono ou "alterné", et la durée de délai peut être synchronisée au tempo du morceau. La durée maximale de délai est de 2400 millisecondes (soit 2,4 secondes), ce qui permet d'obtenir de longs échos, ou des sons épais et lourds.

Mode

Valeurs : MONO, ALT

Permet de passer en modes mono ou "alterné".

MONO : Le délai possède alors une entrée et une sortie.

ALT : (Mode "Alterné") Le délai possède toujours une seule entrée, mais bascule les répétitions du son d'origine alternativement sur les sorties gauche et droite.

Time

Valeurs : 1 - 2400 msec (MONO), 1 - 1200 msec (ALT)

Permet de déterminer la durée du délai, autrement dit, la durée entre le son d'origine et le délai (son retardé).

Si la fonction Tempo Sync est activée (voir ci-après), "Time" est désactivé, et ne peut être utilisé pour procéder au réglage de la durée de délai.

Feedback

Valeurs : 0 - 100

Permet de doser le nombre de répétitions du délai. Pour une valeur de 0, vous n'entendrez qu'un seul délai. Si vous avez choisi le mode "Alternate" (ALT), le son retardé apparaîtra une seule fois dans chacune des sorties.

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X2

Cette fonction sert à synchroniser la durée de délai au tempo du morceau. Désactivez cette fonction (“OFF”) si vous ne désirez pas synchroniser le délai. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, la durée du délai est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note.

FX Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le niveau du son de délai. Réglez la valeur de ce paramètre de façon à obtenir un équilibre satisfaisant avec le son “sec” (Dry Level - voir ci-après).

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer le niveau du son d’origine. La valeur ordinaire de ce paramètre est de “100”.

MEMO

La mention apparaissant en abrégé sur l’écran est “Dly”. Ce délai mono ressemble beaucoup à celui de l’algorithme 06 (EZ DELAY) - quelques fonctions ont toutefois été laissées de côté, comme High ou Low Damp, d’autres se sont trouvées simplifiées. En mode monophonique, vous pouvez obtenir un écho long, de l’ordre de 2,4 secondes au maximum. Vous pouvez également utiliser cet algorithme en tant que retard long : il suffit de régler l’entrée du VCF sur “ExtIn -> VCF” (entrée externe) et de ne plus monter que ce paramètre.

C/F (Chorus/Flanger)

Cet effet permet de sélectionner soit un effet de Chorus, apportant une sensation d’espace et une modulation au son, ou un effet de Flanger, qui ajoute une sorte d’ondulation métallique (son qui “monte et qui descend”).

Mode (Effect Mode)

Valeurs : CHORS, FLANG

Ce sélecteur permet de choisir entre Chorus et Flanger. Le Chorus apporte une sensation d’espace et une modulation au son, tandis que le Flanger lui ajoute une sorte d’ondulation métallique (son qui “monte et qui descend”).

Mod LR Phs (Modulation LR Phase)

Valeurs : NORM, INV

Ce paramètre permet de déterminer si les phases de montée et de descente de la modulation de hauteur et d’ondulation coïncident sur les deux canaux (NORM) ou sont inversées (INV).

Rate

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la fréquence de “balayage” du Flanger et de modulation du Chorus. En mode Tempo Sync, “Rate” est désactivé, et est inaccessible.

Depth

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la profondeur de “balayage” du Flanger et de modulation du Chorus.

Manual

Valeurs : 0 - 100

Lorsque l’effet est commuté sur “Flanger”, ce paramètre permet de régler la fréquence centrale de l’effet, et donc de modifier la hauteur du son métallique du flanger. En mode “Chorus”, ce paramètre n’a aucun effet.

Resonance

Valeurs : 0 - 100

Permet de doser l’intensité de l’effet de Flanger. En mode “Chorus”, ce paramètre n’a aucun effet.

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X4

Cette fonction sert à synchroniser la fréquence de balayage (Rate) au tempo du morceau. Désactivez cette fonction (“OFF”) si vous ne désirez pas de fonction de synchronisation. Lorsque vous sélectionnez une valeur de note, le paramètre “Rate” est désactivé, et la durée du balayage est automatiquement réglée pour correspondre à la durée de cette note. Si vous vous synchronisez au tempo d’un morceau, si la durée de note sélectionnée est plus longue (ou plus courte) que la fourchette de valeurs de délais disponible, la fréquence de balayage (Rate) peut ne pas correspondre à la durée de la note.

MEMO

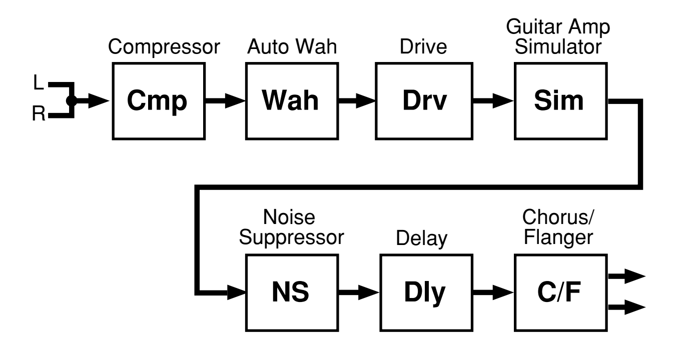
L’oscillateur (LFO) utilisé pour créer ces effets de Chorus et de Flanger est distinct des oscillateurs communs utilisés à travers tout le module synthétiseur .

A propos des signaux d’effets générés par les algorithmes eux-mêmes

Les trois algorithmes d’effets “17 PHONOGRAPH”, “18 RADIO TUNING” et “20 VIRTUAL ANALOG SYNTH” possèdent tous une fonction leur permettant de générer des signaux de bruits - accord d’un poste de radio, bruits de surface d’un disque noir, son synthétique... - même en l’absence de signal d’entrée. Habituellement, les niveaux de ces signaux d’effets sont fixés à la valeur des paramètres des patches d’effets les générant. Toutefois, si vous utilisez ces algorithmes en Insertion sur une des pistes, le niveau d’effet suit la valeur de niveau de chaque Phrase figurant sur la piste (voir p. 98), pour certaines raisons de traitement de données en cours de mixage. Si vous désirez éviter cette situation, réglez le niveau de toutes les Phrases figurant sur la piste à un niveau constant (100) en fusionnant, par exemple.

21 Guitar Multi

Il s'agit d'un multi-effet pour guitares.



Comp (Compressor)

Cet effet permet de comprimer le signal, en réduisant le niveau des valeurs élevées du signal d'entrée et en amplifiant les signaux de niveau faible.

Attack

Valeurs : 0 - 100

Permet d'ajuster le temps d'attaque, autrement dit la rapidité de réaction du compresseur.

Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau de sortie du compresseur.

Sustain

Valeurs : 0 - 100

Permet d'ajuster la durée pendant laquelle le compresseur continue à amplifier et à maintenir le niveau d'un signal d'entrée faible.

Tone

Valeurs : 0 - 100

Permet d'ajuster le son du compresseur.

Wah (Auto Wah)

L'effet Wah est créé par la variation périodique de la fréquence d'intervention d'un filtre, ce qui provoque des changements de timbre très particuliers. Vous pouvez obtenir l'effet de Wah en modifiant le niveau du signal d'entrée ou en utilisant des variations temporelles cycliques.

Filter Type

Valeurs : LPF, BPF

Permet de sélectionner le type de filtre utilisé pour l'effet Wah.

Vous pouvez choisir un filtre passe-bande (BPF) ou un filtre passe-bas (LPF).

Pour la position BPF, l'effet Wah se déroule dans une bande de fréquences étroite ; en position LPF, l'effet Wah concerne une bande de fréquences plus large.

Frequency

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la fréquence de référence de l'effet Wah (la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet Wah agit).

Peak

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la dose d'effet Wah au voisinage de la fréquence de référence. Plus la valeur est grande, plus la bande de fréquences est étroite ; plus la valeur est basse et plus l'effet Wah concerne une large bande de fréquences.

Trig.Sens (Trigger Sens)

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la sensibilité de l'effet Wah aux variations de niveau du signal source. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet Wah s'ajoute à des niveaux plus bas.

Polarity

Valeurs : DOWN, UP

Lorsque l'effet Wah est ajouté selon les variations de niveau du signal source, ce paramètre permet de choisir si l'effet s'ajoute aux fréquences élevées (UP) ou basses (DOWN).

LFO Rate

Valeurs : 0 - 100

Permet d'ajuster la période de l'effet de Wah lorsqu'il est généré cycliquement.

LFO Depth

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler l'intensité du son Wah lorsqu'il est généré cycliquement. Pour une valeur de 0, les changements dans l'effet ne seront pas basés sur des cycles temporels.

LFO T. Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X4

Ce champ est à régler si vous désirez synchroniser le paramètre LFO Rate au tempo de votre morceau. Si la synchronisation est superflue, réglez ce champ sur “OFF.” Lorsque vous sélectionnez la note, le réglage de Rate est désactivé, et cette fréquence est réglée sur la durée de note en fonction du tempo. Si vous vous synchronisez au tempo d'un morceau, si la durée de la note débouche, par suite d'une modification de tempo, sur une valeur plus longue (ou plus courte) que la fourchette des valeurs possibles, le paramètre Rate peut ne pas correspondre à la durée de la note ; les valeurs précises du paramètre et le tempo du morceau peuvent différer légèrement. Si c'est le cas, au bout d'une période plus ou moins longue un décalage se produira.

Drv (Drive)

Cet effet ajoute de la distorsion, ce qui “étale” le son.

Type

Valeurs : METAL, DS, OD

Permet de sélectionner le type de distorsion.

METAL : Distorsion la plus intense.

DS : Effet de distorsion considéré comme le plus typique par la majorité des musiciens.

OD : Distorsion la plus modérée des trois.

Gain

Valeurs : 0 - 100

Permet de déterminer la “dose” de distorsion.

Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du signal d'effet.

Tone

Valeurs : 0 - 100

Permet de doser le caractère “typique” de la distorsion.

Ce paramètre n'est applicable que lorsque le TYPE est DS ou OD.

High Gain

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le gain dans les fréquences élevées.

Ce paramètre n'est applicable que lorsque le TYPE est METAL.

Mid Gain

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le gain dans le médium.

Ce paramètre n'est applicable que lorsque le TYPE est METAL.

Low Gain

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le gain dans les fréquences basses.

Ce paramètre n'est applicable que lorsque le TYPE est METAL.

Sim (Guitar Amp Simulator)

Permet de simuler le son donné par différents types d'amplis de guitare.

Type

Valeurs : SMALL, BUILTIN 2STACK, 3STACK

Permet de sélectionner le type d'amplificateur de guitare.

SMALL : Petit amplificateur

BUILTIN: Amplificateur de type combo

2STACK : Ampli deux corps

3STACK : Ampli trois corps

NS

Ces paramètres fonctionnent de la même façon que ceux du Noise Suppressor dans l'Algorithme 03 (Stereo Dynamics Processor) (voir p. 116).

Threshold

Valeurs : 0 - 100

Release

Valeurs : 0 - 100

Dly (Delay)

Ces paramètres fonctionnent de la même façon que ceux du Delay dans l'Algorithme 20 (Virtual Analog Synth) (p. 139).

Mode

Valeurs : MONO, ALT

Time

Valeurs : 1–1200 msec

Feedback

Valeurs : 0–100

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X2

FX Level

Valeurs : 0–100

Dry Level

Valeurs : 0–100

C/F (Chorus/Flanger)

Cet effet est commutable, selon vos besoins, en Flanger ou Chorus. L'effet de Chorus donne un son plein et large. L'effet de Flanger donne un effet évoquant un avion décollant et atterrissant.

Ces paramètres fonctionnent comme ceux du Chorus/ Flanger de l'Algorithme 20 (Virtual Analog Synth) (p. 140).

Mode

Valeurs : CHORS, FLANG

Permet de sélectionner soit l'effet de Chorus, soit l'effet de Flanger.

Mod LR Phs (Left-Right Modulation Phase)

Valeurs : NORM, INV

Permet de déterminer les relations de phase lorsque le signal correspondant à l'effet de Chorus ou de Flanger est mélangé au son d'origine dans les canaux gauche et droit. En position NORM, les signaux sont en phase ; en position INV (inverted), les phases des canaux gauche et droit sont inversées l'une par rapport à l'autre.

Rate

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la période de la modulation à l'origine de l'effet de Chorus ou de Flanger.

Depth

Valeurs : 0 - 100

Permet de doser la profondeur de modulation de l'effet Chorus ou Flanger.

Manual

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la fréquence centrale à laquelle l'effet de Chorus ou de Flanger sera appliqué.

Resonance

Valeurs : 0 - 100

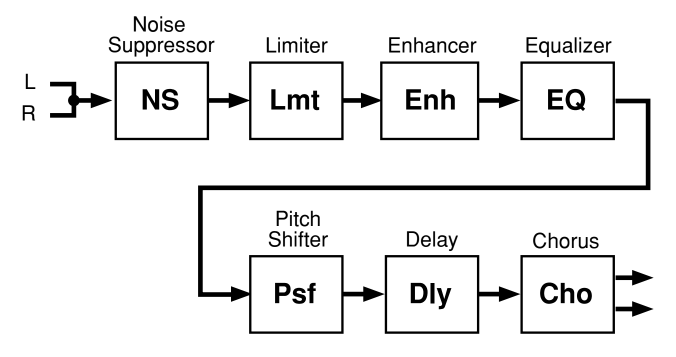
Plus cette valeur est élevée, plus l'effet devient prononcé. Pour des valeurs du paramètre Resonance trop élevées, un autre son (oscillation) commence à apparaître.

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X4

22 Vocal Multi

Il s'agit ici d'un multi-effet dédié aux "voix".



NS (Noise Suppressor)

Ces paramètres fonctionnent de la même façon que ceux du Noise Suppressor dans l'Algorithme 03 (Stereo Dynamics Processor) (p. 116).

Threshold

Valeurs : 0–100

Release

Valeurs : 0–100

LMT (Limiter/De-Esser)

Cet effet permet d'utiliser un limiteur ou un déesseur. Le limiteur ne comprime que les signaux de haut niveau, évitant ainsi toute distorsion. Le déesseur permet d'atténuer les sifflantes des voix, ce qui adoucit le son.

Mode

Valeurs : LMT, DES

Permet de choisir entre la fonction Limiteur ou la fonction Déesseur.

LMT Level (Limiteur Level)

Valeurs : -60 - +12 dB

Permet de régler la valeur du niveau du signal lors de son passage à travers le limiteur.

LMT Thresh (Limiteur Threshold)

Valeurs : -60 - 0 dB

Permet de régler la valeur de niveau du signal à partir de laquelle le limiteur entre en action (seuil, ou Threshold).

LMT Release (Limiteur Release)

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la durée après laquelle le limiteur cesse de fonctionner, une fois que le niveau du signal d'entrée est repassé sous le seuil.

DES Sens (De-esser Sens)

Valeurs : 0 - 100

Permet d'ajuster la sensibilité du déesseur, en fonction du niveau d'entrée.

Freq (De-esser Frequency)

Valeurs : 1.0 - 10.0 kHz

Permet de régler la fréquence d'intervention du déesseur. Le déesseur intervient aussi à des fréquences plus élevées que celles réglées ici.

Enh (Enhancer)

Ces paramètres fonctionnent de la même façon que ceux du Noise Suppressor dans l'Algorithme 03 (Stereo Dynamics Processor) (p. 115).

Sens

Valeurs : 0–100

Frequency

Valeurs : 1.0–10.0 kHz

Mix Level

Valeurs : 0–100

Out Level

Valeurs : 0–100

EQ (Égaliseur 3 bandes)

Ces paramètres fonctionnent de la même façon que ceux de l'égaliseur dans l'Algorithme 04 (Reverb & Gate) (p. 116).

Low Type

Valeurs : SHELV, PEAK

Low Gain

Valeurs : -12–+12dB

Low Freq

Valeurs : 20–2000Hz

Low Q

Valeurs : 0.3–16.0

Mid Gain

Valeurs : -12–+12dB

Mid Freq

Valeurs : 200–8000Hz

Mid Q

Valeurs : 0.3–16.0

High Type

Valeurs : SHELV, PEAK

High Gain

Valeurs : -12–+12 dB

High Freq

Valeurs : 1.4–20.0kHz

High Q

Valeurs : 0.3–16.0

Out Level

Valeurs : -12–+12dB

PSf (Pitch Shifter)

Cet effet permet de modifier la hauteur du son d'origine.

Pitch

Valeurs : -12 - +12

Permet d'ajuster la hauteur, par pas d'un demi-ton.

Fine

Valeurs : -100 - +100

Permet d'ajuster finement la hauteur.

FX Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du son avec pitch-shift.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du son d'origine.

Dly

Ces paramètres fonctionnent de la même façon que ceux du Delay dans l'Algorithme 20 (Virtual Analog Synth) (p. 139).

Mode

Valeurs : MONO, ALT

Time

Valeurs : 1–1200 msec

Feedback

Valeurs : 0–100

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♬3 - 𝅝 X2

FX Level

Valeurs : 0–100

Dry Level

Valeurs : 0–100

Cho (Chorus)

Cet effet élargit le son et le rend plus "gros".

CH-R Modu. (Right Channel Modulation Phase)

Valeurs : NORM, INV

La position habituelle est NORM. En position INV (INVERT), la modulation (montée/descente du son) du canal droit est inversée par rapport à celle du canal gauche. On obtient ainsi un effet dans lequel la modulation des canaux gauche et droit est inversée.

Rate

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la période de la modulation du Chorus.

Depth

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler l'intensité de la modulation du Chorus.

FX Level (Effect Level)

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du Chorus.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du son d'origine.

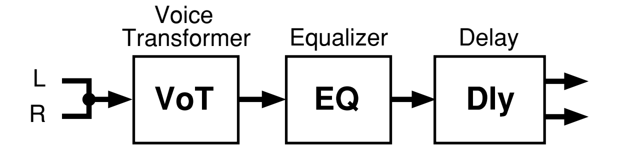
23 Voice Trans (Voice Transformer)

Cet effet permet de créer des voix caractéristiques en contrôlant indépendamment la hauteur fondamentale et les formants de la voix d'origine.

Formant

Les formants constituent un élément important du caractère d'une voix. Il s'agit d'une sorte d'empreinte timbrale, de répartition des harmoniques propre à chaque voix, déterminée par les paramètres dimensionnels du larynx, des cordes vocales... Les Pitch Shifters conventionnels se contentent de transposer les fréquences, sans se soucier des formants : par conséquent, lors de la transposition, les formants sont modifiés, alors que dans la réalité, les formants ne changent pas lorsqu'on chante une note plus haute ou plus basse... Voilà pourquoi les Pitch Shifters conventionnels produisent vite des “voix de canards”, comme si, quand on chante, les cordes vocales et le larynx rétrécissaient à mesure qu'on grimpe dans les aigus et grandissaient quand on part dans les graves.

L'effet de Voice Transformer permet de modifier la hauteur fondamentale de la voix en gérant séparément les formants, ce qui permet d’obtenir toute une variété de personnalités vocales “naturelles”.



VoT (Voice Transformer)

Cet effet permet de créer des voix de caractéristiques différentes, en permettant de contrôler indépendamment la fondamentale et les formants des notes.

Travailler sur les voix

- Lorsque vous travaillez sur des sons de voix, ne traitez qu’une voix à la fois. Cet effet ne fonctionnera pas correctement sur plusieurs entrées de voix.
- Ne laissez pas les voix sortant des haut-parleurs rentrer dans le micro. Ceci reviendrait à utiliser plusieurs voix, et l’effet ne fonctionnerait pas correctement.
- Nous vous recommandons d’utiliser un microphone unidirectionnel et de parler aussi près que possible du micro.

Robot Sw (Robot Switch)

Valeurs : OFF, ON

Permet d'activer/désactiver la fonction Robot. Lorsqu'elle est activée, cette fonction Robot permet d'obtenir en sortie des sons de hauteur toujours identique quelle que soit la hauteur du signal d'entrée, ce qui donne des voix dépourvues de toute intonation.

Pitch

Valeurs : -63 - +63

Permet d'ajuster la hauteur de la voix recréée.

Formant

Valeurs : -63 - +63

Permet d'ajuster les formants de la voix recréée.

Dry/FX Bal (Dry Effect Balance)

Valeurs : 0 - 100

Permet d'ajuster la proportion entre signal vocal d'origine et signal vocal recréé.

EQ (Égaliseur 3 bandes)

Ces paramètres fonctionnent de la même façon que ceux de l'égaliseur 3 bandes dans l'Algorithme 04 (Reverb & Gate) (p. 116).

Low Type

Valeurs : SHELV, PEAK

Low Gain

Valeurs : -12–+12 dB

Low Freq

Valeurs : 20–2000 Hz

Low Q

Valeurs : 0.3–16.0

Mid Gain

Valeurs : -12–+12 dB

Mid Freq

Valeurs : 200–8000 Hz

Mid Q

Valeurs : 0.3–16.0

High Type

Valeurs : SHELV, PEAK

High Gain

Valeurs : -12–+12 dB

High Freq

Valeurs : 1.4–20.0 kHz

High Q

Valeurs : 0.3–16.0

Out Level

Valeurs : -12–+12 dB

Dly (Delay)

Ces paramètres fonctionnent de la même façon que ceux du Delay dans l'Algorithme 20 (Virtual Analog Synth) (p. 139).

Mode

Valeurs : MONO, ALT

Time

Valeurs : 1–1200 msec

Feedback

Valeurs : 0–100

Tempo Sync

Valeurs : OFF, ♪3 - 𝅝 X2

FX Level

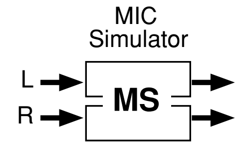
Valeurs : 0–100

Dry Level

Valeurs : 0–100

24 Mic Simulator

Cet effet permet, en partant de sons enregistrés via des micros dynamiques standard, miniature, voire des signaux ligne, de les traiter de façon à les faire sonner comme s'ils avaient été captés avec un micro électrostatique de studio haut de gamme. Vous pouvez également agir sur l'effet de proximité, la distance apparente par rapport à la source, ainsi que sur d'autres paramètres.



Lnk (Link)

Permet de “lier” les canaux A et B.

Link Sw. (Link Switch)

Valeurs : OFF, ON

Lorsque ce paramètre est réglé sur Off, chacun des deux canaux de l'appareil fonctionne indépendamment, comme un égaliseur mono. Lorsqu'il se trouve sur On, les deux canaux de l'égaliseur fonctionnent simultanément selon les réglages effectués sur le canal A (ceux du canal B ne sont pas pris en compte).

MSA/MSB (Mic Simulator)

Cet effet permet, en partant de micros tout à fait standard, de simuler des micros électrostatiques de haut de gamme, comme ceux utilisés dans les studios d’enregistrement professionnels. À partir de signaux déjà enregistrés, vous pouvez donc modifier le son en jouant sur une “sélection de micros” et le placement. Cet effet permet également de traiter des signaux déjà au niveau ligne, auxquels il confère une impression de passage à travers un microphone.

Mic.Conv. (Mic Converter)

Valeurs : OFF, ON

Permet d'activer/désactiver l'effet Mic Converter.

Lorsque ce champ se trouve sur Off, les champs TypeIn, TypeOut et Phase sont désactivés.

TypeIn

Valeurs : DR-20, SML.D, HED.D, MIN.C, FLAT

Permet de sélectionner le type de microphone utilisé lors de l'enregistrement.

DR-20 : Roland DR-20 (micro dynamique fabriqué par Roland)

SML.D : Petit micro dynamique utilisé pour la prise de son d'instruments, voix, etc.

HED.D : Micro dynamique monté sur serre-tête

MIN.C : Microphone miniature à condensateur

FLAT : Entrée ligne

TypeOut

Valeurs : SML.D, VOC.D, LRG.D, SML.C, LRG.C, VNT.C, FLAT

Permet de sélectionner le type de micro simulé.

SML.D : Microphone dynamique “universel”, pour instruments et voix. Parfait pour les amplis de guitare et les caisses claires, par exemple.

VOC.D : Microphone dynamique conçu plus particulièrement pour les voix, avec une présence exceptionnelle dans le médium.

LRG.D : Microphone dynamique pourvu d'une belle réponse dans les graves. Pour grosses caisses, toms, instruments graves...

SML.C : Petit micro à condensateur, pour instruments, à l'aigu particulièrement fin. À utiliser sur des percussions métalliques, des guitares acoustiques...

LRG.C : Micro électrostatique à grande capsule. À utiliser sur des voix, des narrations, des instruments délicats, etc.

VNT.C : Micro électrostatique à grande capsule “Vintage”. Pour voix, instruments, etc.

FLAT : Micro à courbe de réponse linéaire. À utiliser si vous désirez obtenir le son d'un micro utilisé pour capter de grands groupes.

* *Si vous sélectionnez un micro de type électrostatique ou à condensateur dans le champ TypeOut, les éventuels bruits graves transmis via le pied de micro seront peut-être accentués à cause de la réponse accrue dans le grave. Dans de tels cas, vous pouvez soit couper les graves avec un filtre passe-haut, soit isoler le pied de micro des vibrations (avec de la mousse ou tout autre matériau absorbant les chocs).*

Phase

Valeurs : NORM, INV

Permet de sélectionner la phase du micro.

NORM : En phase par rapport au signal d'entrée.

INV : En opposition de phase par rapport au signal d'entrée.

Bass Cut (Filtre coupe-graves)

Valeurs : OFF, ON

Ce filtre permet d'atténuer les plosives et autres bruits acoustiques parasites dans le grave. Activer ce champ crée un filtre passe-haut “simulé”. Lorsqu'il est hors service (Off), le champ Freq est désactivé.

Freq (Frequency)

Valeurs : Thru, 20 - 2000 Hz

Permet d'ajuster la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

Distance

Valeurs : OFF, ON

Les microphones directionnels ont tendance à accentuer le bas-médium et le grave des sons lorsqu'ils sont placés près de la source sonore : c'est ce qu'on appelle l'effet de proximité. Activer ce champ (On) simule la modification des caractéristiques fréquentielles et différences temporelles avec la distance. Lorsqu'il est désactivé (Off), les champs ProxFx et Interval sont désactivés.

Prox.Fx (Proximity Effect)

Valeurs : -12 - +12

Les microphones directionnels ont tendance à accentuer le bas-médium et le grave des sons lorsqu'ils sont placés près de la source sonore. Cet effet simule cette accentuation, et permet également l'effet inverse (éloignement). Les valeurs positives correspondent à un rapprochement, les valeurs négatives à un éloignement de la source sonore.

Time

Valeurs : 0 - 3000 cm

Permet de simuler les décalages temporels survenant lorsque la distance du micro par rapport à la source s'accroît.

Limiteur

Valeurs : OFF, ON

Cet effet permet de comprimer les signaux de niveau élevé, afin d'éviter toute distorsion.

Freq (Frequency)

Valeurs : THRU, 20 - 2000 Hz

Pour ajuster la fréquence de coupure du détecteur de niveau.

Level

Valeurs : -60 - +24 dB

Permet de régler le niveau de sortie du Limiteur.

Thresh (Threshold)

Valeurs : -60 - 0 dB

Permet de régler le niveau de seuil, à partir duquel le Limiteur entre en action.

Attack

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la durée s'écoulant avant la mise en action du Limiteur une fois que le niveau d'entrée a dépassé le niveau de seuil.

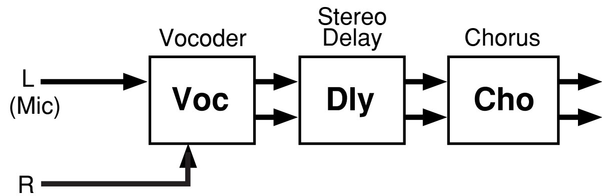
Release

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la durée s'écoulant entre l'instant où la valeur du signal repasse sous le niveau de seuil et celui où le Limiteur cesse son action.

25 VOCODER (10)

Cet effet est un Vocoder 10 bandes.



Les signaux d'instruments doivent arriver sur le canal droit, les voix sur le canal gauche.

(Les champs L-channel et R-channel sont inversés par rapport au Vocoder des gammes VS et VM).

10

Vocoder

Envelope

Valeurs : Sharp, Soft, Long

Sharp : La voix humaine est favorisée.

Soft : Les instruments sont favorisés.

Long : Un son “vintage”, avec un Decay plutôt long, sera produit.

Pan

Valeurs : Mono, Stereo, L>>R, L<<R

Si ce champ est réglé sur Mono, les composantes de chaque bande de fréquences seront placées au centre. En position Stereo, les bandes de fréquence impaires seront envoyées à gauche et les paires à droite. En position L>>R, les bandes de fréquences graves seront échelonnées à gauche, les bandes de fréquences aiguës à droite. En position R>>L, les bandes de fréquence graves seront échelonnées à droite et les bandes de fréquence aiguës à gauche.

Hold

Valeurs : Off, On

Permet d'activer/désactiver la fonction Hold. Si vous activez Hold alors qu'une voix arrive dans le micro, l'instrument sonnera avec les formants vocaux caractéristiques à cet instant.

MicSens.

Valeurs : 0 - 100

Permet d'ajuster la sensibilité d'entrée du micro.

SynInLev (Synth Input Level)

Valeurs :0–100

Permet d'ajuster le niveau d'entrée de l'instrument.

Character Ch1-10

Valeurs :1 - 10

Permet d'ajuster le niveau de chaque bande de fréquence. On définit ainsi le son du Vocoder.

Voici les fréquences centrales des bandes de fréquence des canaux.

Cnl.1 = 100.0 [Hz]
Cnl.2 = 166.8 [Hz]
Cnl.3 = 278.3 [Hz]
Cnl.4 = 464.2 [Hz]
Cnl.5 = 774.3 [Hz]
Cnl.6 = 1.292 [kHz]
Cnl.7 = 2.154 [kHz]
Cnl.8 = 3.594 [kHz]
Cnl.9 = 5.995 [kHz]
Cnl.10= 10.00 [kHz]

MicMix Lev (Microphone Mix Level)

Valeurs : 0 - 100

Permet d'ajuster la proportion de signal audio du microphone (arrivant sur le canal gauche), ayant traversé le filtre passe-haut du microphone, qui sera ajouté à la sortie du Vocoder.

MicMix Pan (Microphone PAN)

Valeurs : L63 - R63

Permet d'ajuster le panoramique du signal audio du micro.

MicMix HPF (Microphone HPF Freq)

Valeurs : Thru, 1.0 - 20.0 kHz

Lorsque le micro est utilisé, ce champ permet d'ajuster la fréquence à partir de laquelle le filtre passe-haut (HPF) commencera à agir sur le signal du microphone. Pour travailler uniquement sur les consonnes, utilisez des valeurs élevées de ce paramètre. En position Thru, le filtre HPF est désactivé.

Dly

Time

Valeurs :1–1195msec

L-R Shift()

Valeurs :L6–0–R6ms

Feedback

Valeurs :0–100

Tempo Sync

Valeurs :OFF, ♪3 – 𝅝 x1

FX Level

Valeurs :0–100

Dry Level

Valeurs :0–100

Chorus

Ch-R Modu.

Valeurs :NORM, INV

Le réglage habituel est NORM. Si vous réglez ce champ sur INV (INVERT), la modulation (montée/retombée du son) du canal droit est inversée par rapport au canal gauche. On obtient donc un effet dont la modulation des canaux gauche et droit est inversée.

Rate

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler la période de la modulation du Chorus.

Depth

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler l'intensité de la modulation du Chorus.

FX Level (Effect Level)

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du Chorus.

Dry Level

Valeurs : 0 - 100

Permet de régler le niveau du son d'origine.

Obtenir de subtils changements d'effets lors de la lecture

Vous pouvez changer d'effets à votre guise en cours de lecture d'un morceau. Appuyez sur [FX INFO], tournez la molette value/time afin de procéder à votre sélection, puis appuyez sur [ENTER/YES].

Toutefois, pour éviter des bruits parasites pouvant survenir au cours de la phase de commutation d'effet, le signal de sortie d'effet est momentanément coupé.

Dans ce type de situation, en rééchantillonnant (voir p. 54), vous pouvez créer un sample indépendant du signal d'effet, qui pourra éventuellement venir s'ajouter aux autres effets si désiré. En le coupant en lecture au moment voulu, vous pourrez donner la même impression de passage d'un effet à un autre, mais sans le "silence" inévitable lors de cette commutation. Pour commander le changement d'effet depuis un appareil MIDI externe, vous pouvez utiliser des messages de Program Change émis sur le Canal MIDI 11 réservé pour cela (voir p. 177).

Utiliser la section Effects Processor

Vous pouvez modifier en temps réel les paramètres d'effets avec les potentiomètres Realtime Effects. Vous trouverez dans le Chapitre 1 (p. 31) un exemple d'utilisation du "b" Master Filter/Isolator avec les pads d'échantillons. En sélectionnant des Patches (a:PATCH), vous pouvez utiliser la même méthode de base lorsque vous ajoutez des effets à des sons en lecture.

- Appuyez sur [FX INFO].

Les réglages correspondant à l'effet en cours apparaissent dans l'affichage sous forme d'icônes représentant les potentiomètres de contrôle.

- Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [SELECT ROW].

Vous passerez ainsi d'un groupe à l'autre, du Patch "a" au "b" Master Filter/Isolator.

- Appuyez sur [SELECT ROW].

Vous passerez ainsi d'une rangée de paramètres du groupe à l'autre ("a" pour C1–C3 / C4–C6).

- Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

Toute modification apportée aux Patches d'effets par le biais des touches Realtime Effects seront alors annulées, et le Patch est rétabli tel qu'il était lorsqu'il a été appelé.

Si les changements apportés par le biais des potentiomètres Realtime Effects sont trop importants

Si vous sélectionnez le groupe "a:PATCH" de Realtime Effects, vous pouvez assigner librement les paramètres d'effets aux potentiomètres Realtime Effects C1 à C6. Vous pouvez également déterminer l'amplitude de variation de valeur entre les positions "MIN" (minimum) et "MAX" (maximum) des potentiomètres. Ces divers réglages s'effectuent dans l'écran d'assignation des commandes ("FX CTRL", voir p. 110). Dans l'écran, appuyez sur [◄] pour appeler les fourchettes de valeurs, puis réglez-les avec les touches [▲], [▼], [◄], [►] et la molette VALUE/TIME. Ces réglages sont sauvegardés avec les autres paramètres, voir "Sauvegarder dans les Patches d'effets", p. 111.

MEMO

Dans le groupe "b" Master Filter/Isolator, les fonctions des paramètres Realtime Effects sont fixées définitivement, et contrôlent les paramètres indiqués. Il reste toutefois possible, comme dans le groupe "a:Patch", de modifier l'amplitude de réglage des potentiomètres.

Comment fonctionnent les potentiomètres Realtime Effects juste après commutation de l'effet

Si l'indicateur situé en haut à gauche de n'importe quel potentiomètre Realtime Effects est allumé (en rouge), cela signifie que la position physique actuelle de ce potentiomètre correspond à la valeur du paramètre qu'il contrôle dans le patch d'Effet. Immédiatement après commutation d'un effet, les divers paramètres de l'effet appelé retrouvent les valeurs qu'ils possédaient lors de leur mémorisation. Par conséquent, tous les potentiomètres Realtime Effects dont la position physique ne correspond pas à la valeur du paramètre rappelé voient leur indicateur rouge s'éteindre

Dès que vous faites tourner les potentiomètres Realtime Effects, les valeurs des paramètres d'effets reflètent la position physique des potentiomètres Realtime Effects. Dans de telles situations, voici comment gérer le passage des valeurs "physiques" aux valeurs "réelles".

JUMP : Dès l'instant où vous tournez le potentiomètre Realtime Effects, les valeurs de paramètre "sautent" à la valeur physique du potentiomètre.

NULL : Même si vous faites tourner le potentiomètre, la valeur du paramètre ne change pas, jusqu'à ce que la position "physique" du potentiomètre corresponde à la valeur mémorisée. après cela, les valeurs du paramètre suivent celles indiquées par la position du potentiomètre.

MEMO

En sortie d’usine, la fonction active est “JUMP”.

Passer de la fonction “NULL” à la fonction “JUMP”

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Vérifiez que “Set System Param?” est sélectionné, puis appuyez sur [ENTER/YES].
3. Appuyez plusieurs fois sur [▼] jusqu’à arriver sur la mention “KnobControl”.
4. Sélectionnez JUMP ou NULL en faisant tourner la molette TIME/VALUE.

Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de base.

Ces réglages sont automatiquement sauvegardés dès que la disquette est éjectée, comme dans toute autre situation.

Utilisation du Contrôleur D Beam

Si vous contrôlez les effets avec le Contrôleur D Beam, le contrôleur peut utiliser deux faisceaux différents : celui du côté gauche (BL, pour Beam Left) et celui du côté droit (BR, pour Beam Right). La plupart des patches d’effets Preset sont déjà assignés à l’un ou l’autre des D Beams. Un patch d’effets Preset ayant été appelé, appuyez sur D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] de façon à allumer le témoin, puis déplacez votre main à l’intérieur de la région couverte par le senseur de façon à expérimenter l’effet.

MEMO

Vous pouvez modifier la portée couverte par le Contrôleur D Beam en modifiant ses réglages de sensibilité (voir → p. 34).

Assigner des fonctions aux effets

Si le groupe “a” (PATCH) de Realtime Effects est sélectionné, vous pouvez assigner librement des paramètres d’effets aux contrôleurs D Beam gauche et droit. Ces assignations s’effectuent dans l’écran Effect Edit. Procédez aux réglages dans l’écran “Control Assign” (voir p. 110) dans la section “Édition et sauvegarde des Effets”, procédure décrite ci-avant, voir p. 98 et suivantes.

Les potentiomètres Realtime Effects contrôlant C5 et C6 servent également à ajuster respectivement les sensibilités des BL et BR du Contrôleur D Beam. Par conséquent, si vous désirez utiliser simultanément le Contrôleur D Beam et les potentiomètres Realtime Effects, il vaut mieux n’utiliser que les potentiomètres Realtime Effects C1 à C4.

MEMO

Vous pouvez également modifier l’amplitude des variations des paramètres d’effets provoquées par l’action de votre main dans les faisceaux du Contrôleur D Beam. La procédure à suivre est identique à celle de rigueur pour les modifications de paramètres via les potentiomètres.



Ces réglages sont sauvegardés avec les autres paramètres, voir “Sauvegarder dans les Patches d’effets”, voir p. 111.

Utilisation des Effets comme un synthétiseur analogique

L’algorithme d’effets 20, “VIRTUAL ANALOG SYNTH”, vous permet d’utiliser la section d’effets en tant que synthétiseur monophonique. Voici comment contrôler son expression et la hauteur des notes.

“Jouer” le synthétiseur avec les potentiomètres Realtime Effects

Si vous désirez ajouter des sons d’effets de synthétiseur sans avoir à jouer des notes exactes, il est facile de commander et arrêter les sons de synthétiseurs en utilisant les potentiomètres Realtime Effects. Par exemple, vous pouvez assigner les paramètres suivants aux potentiomètres Realtime Effects. Pour plus d’informations sur la procédure d’assignation, reportez-vous voir p. 108 ; en ce qui concerne l’explication des différents paramètres, rendez-vous voir p. 135.

C1: Trigger In

C2: N° de Note (Note Numlber)

C3–C6: Fréquence de coupure ou Résonance du VCF

Faites tourner C1 vers la droite pour jouer le synthétiseur, vers la gauche pour l’arrêter. Pour modifier la hauteur du son, tournez C2. Si le Portamento est réglé sur Common “ON”, ces changements de hauteur de son seront progressifs.

En cours de lecture de morceaux ou d’échantillons en boucle, de nombreux effets sont en synchronisme avec la musique. De plus, synchroniser le LFO au tempo du morceau peut aussi être très efficace (voir p. 136).

“Jouer” les effets avec le Step Modulator

En assignant le Step Modulator au contrôle du Numéro de Note dans “Common” du synthétiseur, vous pouvez faire jouer automatiquement des lignes de basse synthétiques ou des mélodies de type Techno. Dans de telles situations, il peut se révéler très efficace d’utiliser conjointement les potentiomètres Realtime Effects en conjonction avec le Contrôleur D Beam, afin de modifier les paramètres pendant que vous “jouez” les effets.

Pour des informations plus détaillées, veuillez vous reporter au paragraphe “Combinaison avec le V-Analog Synthesizer”, situé dans le Chapitre 11, “Utiliser le Step Modulator”.

MEMO

Le Step Modulator n’est capable de jouer que des mélodies très simples. Si vous désirez jouer automatiquement des mélodies plus complexes, utilisez le SP-808EX en combinaison avec un séquenceur MIDI (p. 158).



Vous pouvez également insérer les effets dans l’entrée MIC/LINE IN du mélangeur, et utiliser le Step Modulator pour jouer le son, sampler le son de synthétiseur, puis utiliser ce sample comme élément d’un nouveau morceau.

“Jouer” les Effets avec le Contrôleur D Beam

Lorsque vous assignez les fonctions d’effets au Contrôleur D Beam (C5BL et C6BR), comme décrit pages 99 et 129, vous pouvez assigner TriggerIn dans Common à un potentiomètre (C5BL). Dans cette configuration, appuyez sur la touche D Beam Controller [EFFECTS], allumez son témoin, puis jouez le son du synthétiseur en déplaçant votre main au-dessus du senseur. En assignant la fréquence de coupure du VCF ou le numéro de Note dans Common à un autre potentiomètre (C6BR), vous pouvez également modifier le timbre du son en éloignant ou en rapprochant votre main du Senseur.

“Jouer” les effets avec les messages de Notes provenant d’appareils MIDI externes

Réglez la fonction de “Trigger In” dans “Common” afin de jouer les sons de synthétiseur. **Lorsque des messages de Notes MIDI sont reçus en provenance d’un appareil MIDI externe via le Canal 11, le son de synthétiseur correspondant à ce numéro de Note sera joué**. Le SP-808EX gère les données de Pitch Bend et de Modulation

MEMO

Les données de Vélocité incluses dans les messages de Notes MIDI modifieront les sons selon les réglages de VCF et VCA Velocity Sens.

MEMO

Appuyer sur D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] tout en maintenant [SHIFT] appelle un Patch préréglé (avec les réglages d’usine, il s’agit du Patch A62 “SY>Beam#1”).

Réglages du Vocoder

Le Vocoder intégré au SP-808EX est une version 10 bandes du Vocoder 19 bandes incorporé au mini studio numérique intégré Roland VS-1680 et aux consoles numériques de la série VM-7000. Il a été adapté aux applications particulières de l'appareil. Par exemple, le Noise Suppressor a été supprimé, mais un délai a été ajouté.

Il existe bien des manières de le configurer. Vous utiliserez peut-être les deux entrées, micro et ligne, ou il y aura peut-être des situations où vous utiliserez deux pads.

Nous décrivons ici quelques configurations différentes. En enregistrant ces réglages en tant que Song Settings, vous pourrez rappeler la configuration de votre Vocoder en rappelant le morceau.

Voici quelques exemples de réglages du Vocoder.

Les paramètres correspondant à tous ces réglages sont enregistrés dès que vous sauvegardez le morceau.

Utilisation avec les entrées Mic et Line

1. Appuyez sur [FX INFO] pour appeler le patch d'effet Vocoder.
2. Appelez l'écran “MIX COMMON” en appuyant sur [MUTE] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].
3. Réglez le champ “Fx.Loc” sur “MIC/LINE POST” ou “MIC/L PRE-EQ.”
4. Reliez le microphone à la prise MIC, puis reliez la sortie de votre synthétiseur (ou autre source sonore) aux connecteurs d'entrée LINE.
5. Réglez le champ EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] sur ON.
6. L'effet Vocoder est appliqué dès que vous parlez ou chantez dans le micro, envoyant ainsi un signal audio dans le canal droit (R ch).



N'envoyez pas de signaux audio dans le canal gauche (L ch).

7. Modifiez les niveaux MIC et LINE jusqu'à obtenir l'effet qui vous convient.

Si vous utilisez des échantillons depuis les Pads 1 et 2

1. Réglez “Pad To Track” sur ON (voir p. 44).
2. Appuyez sur [FX INFO] pour appeler le Patch de l’effet Vocoder.
3. Appelez l'écran “MIX COMMON” en appuyant sur [MUTE] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].
4. Réglez “Fx.Loc” sur “INS MASTER”.
5. Appuyez sur Track A [EFFECTS ON/OFF] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] afin d'ouvrir l'écran de réglage TRACK A Settings.
6. Réglez “Balance” sur L63.
7. Appuyez sur Track B [EFFECTS ON/OFF] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] afin d'ouvrir l'écran de réglage TRACK B Settings.
8. Réglez “Balance” sur R63.
9. Réglez EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] sur ON.
10. Maintenez enfoncé le Pad 2 puis appuyez sur le Pad 1 ; l'effet de Vocoder est alors appliqué.
11. Avec les faders Track A et Track B, dosez l'équilibre entre les deux sons, jusqu'à obtenir l'effet qui vous convient.

Le morceau n°10, “Vocoder Set1”, figurant sur le disque livré avec l'appareil, a été créé de façon à pouvoir apprécier les différents sons qu'on peut obtenir avec ces réglages. Appelez ce morceau, puis appuyez sur les Pads 3, 7, 11 ou 15, et les Pads 1, 5, 9 ou 13 pour écouter quelques effets de Vocoder.

En utilisant l'entrée MIC Input et l’échantillon du Pad 1

1. Appuyez sur [FX INFO] pour appeler le Patch d'effet Vocoder.
2. Appelez l'écran “MIX COMMON” en appuyant sur [MUTE] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].
3. Réglez “Fx.Loc” sur “INS MASTER.”
4. Appuyez sur MIC/LINE [EFFECTS ON/OFF] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], afin d'ouvrir l'écran de réglages MIC/LINE.
5. Réglez le paramètre “Balance” sur L63.
6. Appuyez sur [▼] jusqu'à ce que l'écran des réglages du pad apparaisse à l'affichage.
7. Réglez le paramètre “Balance” sur R63.
8. Réglez EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] sur ON.
9. Maintenez enfoncé le Pad 1 et envoyez des sons depuis le microphone : l'effet de Vocoder est appliqué.
10. Appuyez plusieurs fois sur [▲] et [▼] pour modifier les niveaux “MIC/LINE Level” et “PadsLevel” jusqu'à obtenir un effet qui vous convienne.

Le morceau n°11, “Vocoder Set2”, figurant sur le disque livré avec l'appareil, a été créé de façon à pouvoir apprécier les différents sons qu'on peut obtenir avec ces réglages.

En utilisant l'entrée MIC Input et la piste Track A

1. Appuyez sur [FX INFO] pour appeler le Patch d'effet Vocoder.
2. Appelez l'écran “MIX COMMON” en appuyant sur [MUTE] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].
3. Réglez “Fx.Loc” sur “INS MASTER.”
4. Appuyez sur MIC/LINE [EFFECTS ON/OFF] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], afin d'ouvrir l'écran de réglages MIC/LINE.
5. Réglez la “Balance” sur L63.
6. Appuyez sur Track A [EFFECTS ON/OFF] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], afin d'ouvrir l'écran de réglages TRACK A.
7. Réglez la “Balance” sur R63.
8. Activez l'EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] sur ON.
9. Lisez la piste Track A et envoyez des sons depuis le microphone ; l'effet de Vocoder est appliqué.
10. Avec les faders Track A et MIC/LINE faders, dosez l'équilibre entre les deux sons, jusqu’à obtenir un effet qui vous convienne.

Le morceau n°11, “Vocoder Set2”, figurant sur le disque livré avec l'appareil, a été créé de façon à pouvoir apprécier les différents sons qu'on peut obtenir avec ces réglages.

Ces réglages sont enregistrés lors de la sauvegarde du morceau.

Chapitre 11 Utiliser le Step Modulator

Le Step Modulator

Le Step Modulator (Modulateur de Pas) est l'équivalent des séquenceurs analogiques que l'on trouvait dans les énormes synthés modulaires des années 70. Ce système permet de créer une grande variété d'effets, par exemple d'obtenir des sonorités du type Techno.

- Vous pouvez régler les paramètres internes pour chaque pas, seize au maximum, dans l'ordre.
- La progression des pas peut être synchronisée avec le tempo des morceaux. Vous pourrez bien sûr jouer chaque pas manuellement, en appuyant sur les boutons.
- En sélectionnant l'algorithme 20 "Virtual Analog Synth" dans les effets internes, vous obtenez un effet d'arpégiateur sans avoir à utiliser de modules de sons externes. p. 111

MEMO

Le Step Modulator du SP-808EX est basé sur le séquenceur du SYSTEM-182 qui faisait partie du fameux synthétiseur modulaire SYSTEM-100M présenté en 1979 par Roland. Comme le SYSYEM-182, les huit pas et les deux canaux du séquenceur peuvent être combinés en série pour obtenir un séquenceur à seize pas, ou pour obtenir un double séquenceur avec un maximum de huit pas fonctionnant en parallèle, les sorties de ceux-ci pouvant être envoyées vers les effets internes.

A propos des séquenceurs analogiques

Dans les instruments électroniques actuels, le mot séquenceur sous entend un système multi-fonction complexe permettant de jouer des séquences (on trouve de nombreux séquenceurs MIDI dédiés ou des séquenceurs logiciels fonctionnant sur ordinateur). Les séquenceurs analogiques étaient les prédécesseurs de ces séquenceurs modernes.

Dans les années 70, les séquenceurs analogiques servaient à contrôler les synthétiseurs analogiques dont l'accord de chaque note, le son et le volume étaient contrôlés par des tensions électriques. Dans un séquenceur analogique, comportant par exemple 16 pas, chaque note correspondant à un pas était donc réglée par un potentiomètre commandant la tension de référence de la note, il y avait ainsi 16 potentiomètres alignés sur la face avant, chacun d'eux déterminant par sa position et son réglage, la tension de commande de la note; et chaque pas s'enchaînait en fonction du tempo réglable. En envoyant ces tensions aux différentes parties constitutives du synthétiseur analogique, le séquenceur pouvait ainsi créer des mélodies répétitives extrêmement rapides et les sons pouvaient être modulés pas par pas de façon cyclique.

NOTE

- La procédure de sauvegarde inclut les réglages du Step Modulator dans les réglages d'effets, constituant le patch d'effets global.
- Les effets peuvent effectivement être sauvegardés alors que le Step Modulator est en fonctionnement. Lorsqu'ils ont été sauvegardés de cette façon, [STEP MOD] clignotera quand le patch d'effet sera rappelé la fois suivante, de façon à vous indiquer que le Step Modulator peut être utilisé. Appuyez alors sur [STEP MOD].

Principes de base

Le Step Modulator est présent dans chaque patch d'effet présélectionné. Nous allons expliquer comment l'utiliser de façon simple, afin de mieux comprendre son fonctionnement. Le Step Modulator peut être démarré et arrêté dans la plupart des écrans en appuyant sur [STEP MOD]. Dans cet exemple, de façon à bien comprendre comment le réglage des effets affecte le son obtenu, nous allons le laisser fonctionner avec ses réglages de base visibles sur l'écran.

MEMO

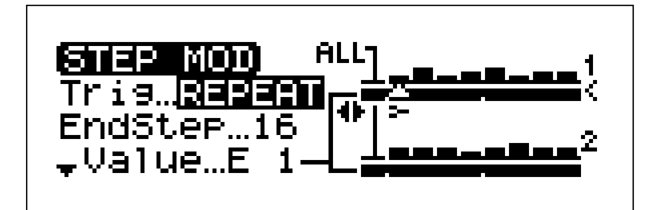
Pour bien comprendre comment fonctionne le Step Modulator, nous allons en premier lieu sélectionner le Patch d'Effets P99, puis positionner les effets en position Send/Return.

1. Appuyez sur [FX INFO], tournez la molette VALUE/TIME pour sélectionner le patch d'Effets P99, puis appuyez sur [ENTER/YES].

Le Patch d'Effets A99 :

Il s'agit d'un modèle utilisant l'algorithme 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH". Avec la procédure suivante, le fait de faire fonctionner le Step Modulator recrée les sonorités obtenues avec les fameux séquenceurs analogiques d'antan.

2. Tenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [MUTE] pour appeler l'écran "MIX COMMON".
3. Appuyez deux fois [▼] sur pour sélectionner "FxLoc" (localisation des effets).
4. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour obtenir "SEND/RETURN".
5. En tenant appuyée la touche [SHIFT], appuyez sur [STEP MOD] pour appeler l'écran de réglage du Step Modulator.



11

6. Appuyez sur [STEP MOD] ; un son de synthé analogique sera joué dans une phrase musicale répétitive du type arpégiateur.

Appuyez sur [STEP MOD] une fois encore pour arrêter le jeu. Pendant tout ce temps, [STEP MOD] sera allumé.

Puisque le réglage du déclenchement “Trig” (Trigger) est positionné sur répétition “REPEAT”, le Step Modulator joue de façon répétitive. Si vous modifiez ce réglage, ceci modifiera le fonctionnement du Step Modulator.

Modifier le fonctionnement du Step Modulator avec le réglage “Trig”

1STEP: La phrase musicale progresse d’un pas chaque fois que l’on appuie sur [STEP MOD].

SINGLE: La phrase reprend du début jusqu’à la fin chaque fois que l’on appuie sur [STEP MOD]. Quand [STEP MOD] est appuyé en cours de fonctionnement, la phrase s’arrête sur le pas correspondant à l’appui.

REPEAT: Lorsqu’on appuie sur [STEP MOD], la phrase est répétée jusqu’à ce qu’un second appui sur [STEP MOD] soit effectué. Si [STEP MOD] est appuyé en cours de progression, la phrase s’arrête sur le pas en cours. Le fait de réappuyer sur [STEP MOD] alors que la phrase est arrêtée la relance depuis le début.

MEAS: Lors de l’exécution d’un morceau, la progression repart du premier pas chaque fois qu’une barre de mesure est rencontrée. Le fait d’arrêter le morceau arrête simultanément le Step Modulator.

SngPLY: Lors qu’un morceau est exécuté, le Step Modulator joue le motif depuis le début et le répète automatiquement. Le fait d’arrêter le morceau arrête simultanément le Step Modulator.

Utilisez la molette VALUE/TIME pour sélectionner une valeur de “Trig” autre que “REPEAT” et testez les changement obtenus en appuyant sur [STEP MOD].

MEMO

Les changements de sons produits par le Step Modulator sont présentés en deux groupes, “StM1” et StM2” (Les effets contrôlés par “StM1” et “StM2” peuvent être choisis dans l’écran Effect Edit (édition des effets). Tout en tenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez simultanément sur [FX INFO], [►] (CTL), puis faites [ENTER/YES] de façon à appeler l’écran d’édition, p. 110).

Réglage du dernier pas et de la valeur de chaque pas

L’écran de réglage du Step Modulator (STEP MOD) est composé lui même de deux pages écrans. La première, à laquelle nous avons fait référence précédemment, présente les paramètres suivants.

Appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour sélectionner l’option et la molette [VALUE/TIME] pour la régler.

Trig (Trigger)

Valeurs : 1STEP, SINGLE, REPEAT, MEAS; SngPLY

Règle le type de progression du Step Modulator.

EndStep

Valeurs : 1 - 16

Règle le nombre de pas lu par le Step Modulator.

Fonctionnement “en série” et en “parallèle”

Lorsque “EndStep” est réglé sur les valeur de 9 à 16, vous ne pouvez avoir qu’une ligne de progression à la fois. C’est le “Fonctionnement en Série”. Si la fonction “EndStop” est réglée sur 8 ou moins, deux lignes de progression peuvent être jouées simultanément, c’est le “Fonctionnement en Parallèle”.

Le passage entre de Série à Parallèle est effectué automatiquement quand le nombre de pas (EndStep) est 8 ou moins, ou 9 et plus.

Value

Valeurs : 0–127/chaque pas

Ceci entre une valeur pour l’effet piloté pour chacun des pas de 1 à 16. Huit pas sont affichés en haut de l’écran et huit dans le bas ; la valeur de chaque pas est indiquée par un barregraphe.

Appuyez sur [►] puis sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour vous déplacer dans l’écran afin de choisir le pas que vous désirez modifier. Les cases d’édition correspondantes sont surlignées, vous pouvez les régler avec la molette VALUE/TIME.

MEMO

Quand **“Note Number” de l’algorithme 20 “Virtual Analog Synth”** est assigné au signal piloté par le Step Modulator (“StM1” et “StM2”) les valeurs ne sont pas numérotées de 0 à 127 mais indiquent le type d’évènement ou de son **RST (Reste), TIE, D-, D#, E-, ..., F#9, G9** (p. 158).

MEMO

Vous pouvez copier tous les réglages relatifs au Step Modulator, y compris les valeur de chaque pas, à partir des autres patches d’effets (p. 156).

Exemple de réglages

La façon de modifier les réglages pour les deux groupes du Step Modulator (“StM1” et “StM2”) dépend du réglage de EndStep (mode série ou mode parallèle). Comme indiqué ci-dessous.

STEP	1	2	3	4	5	6	7	8
	0	10	25	30	44	52	68	75
Valeur								
	81	96	103	118	121	77	39	3
STEP	9	10	11	12	13	14	15	16

Si “EndStep” est réglé sur “6”

Comme c’est en-dessous de 8, le mode Parallèle est automatiquement sélectionné. La valeur de chaque pas, de 1 à 6, est envoyée à “StM1” simultanément avec la valeur des pas 9 à 14 qui est envoyée vers “StM2”

“StM1” → (0, 10, 25, 30, 44, 52,) (0, 10, 25, 30, 44, 52,) (0, 10, 25, etc.)

“StM2” → (81, 96,103,118,121, 77,) (81, 96,103,118,121, etc.)

Si “EndStep” est réglé sur “10”

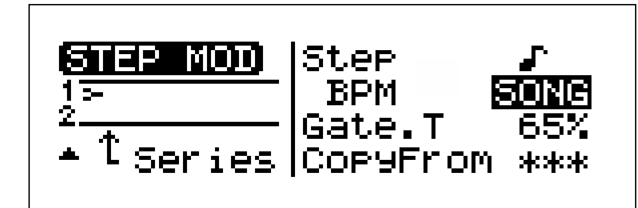
Ce chiffre est au-dessus de 9, donc ce sera le mode Série. Les valeurs de chaque pas, de 1 à 10, seront envoyés simultanément vers “StM1” et “StM2”.

“StM2” → Comme StM1

Ceci est indiqué graphiquement sur l’écran.

Réglage du Tempo/synchronisation avec un morceau

Après avoir testé ces opérations de base, appuyez sur [▼] pour obtenir la seconde page écran. Vous y découvrirez les paramètres permettent de régler le tempo. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [◄] pour sélectionner le paramètre voulu et la molette VALUE/TIME pour régler les valeurs.



Step...

Valeurs : 𝅘𝅥𝅰 – 𝅝

Ce réglage détermine le type de note et le tempo appliqué au Step Modulator.

BPM

Valeurs : SONG (morceau), 20.0-500.0

Ce paramètre agit sur le tempo en terme de BPM (Battement Par Minute). Le fait de sélectionner “SONG” synchronise le tempo du Step Modulator avec celui du morceau joué. Lorsque vous sélectionnez une valeur située entre 20.0 et 500.0, le tempo sera alors indépendant de celui du morceau.

MEMO

Ce réglage de tempo fonctionne à la noire (96 impulsions d’horloge pour le morceau) ce qui correspond à un temps. C’est un réglage fixe, qui n’est pas affecté par la sélection de la note dans la fonction Step, ni par la mesure spécifiée pour le morceau.

Gate.T

Valeurs : EXTN, 1–100 (%), LINK

Vous pouvez contrôler la fonction “TriggerIn” (ON, OFF), dans l’algorithme d’effet 20 “Virtual Analog Synth”, et obtenir ainsi un son de synthé joué par pas, ou obtenir le morceau joué seulement quand le Step Modulator est activé. Ceci ne peut être obtenu, et les réglages ne peuvent être effectués, que lorsque les patches sélectionnés contiennent l’**algorithme 20 “Virtual Analog Synth”**.



Les algorithmes sont l’élément de base des effets, à partir desquels les patches sont programmés (p. 108).

Contrôle de Gate par la fonction “Gate.T”

Le paramètre “TriggerIn” se trouvant dans l’algorithme d’effets 20 “VIRTUAL ANALOG SYNTH” permet d’activer ou non les sons de synthé. La fonction “Gate.T” du Step Modulator valide “TriggerIn” sur On ou Off lorsque des sons de synthés doivent être joués de façon intermittente.

CopyFrom

Valeurs : MST, A01–A99, B01–B50, C01–C99, D01–D50

Cette fonction sert à recopier des réglages relatifs au Step Modulator à partir d’un autre patch d’effets.

Copie et utilisation des réglages du Step Modulator à partir d'un autre Patch

Il est possible de copier et d'utiliser tous les réglages relatifs au Step Modulator en partant d'un autre patch existant.

1. Tenez la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur [STEP MOD]. pour appeler l'écran de réglage du Step Modulator.
2. Appuyez plusieurs fois sur [▼] pour aller sur le second écran, puis choisissez la fonction "CopyFrom" tout en bas.
3. Utilisez la molette VALUE/TIME pour spécifier le patch source pour la copie.

MST:	MASTER FILTER/ISOLATOR
A01–A99, B01–B50:	Patches Presets
U01–U99, D01–D50:	Patches Utilisateur

4. Appuyez sur [ENTER/YES] pour effectuer la copie.

MEMO

Vous devez alors sauvegarder le patch pour enregistrer les réglages (p. 111).

Exemple de combinaisons d'effets

Le Step Modulator est une des fonction capable de piloter les effets internes tout comme le potentiomètres d'Effets Temps Réels ou le contrôleur D Beam. Utilisez la procédure ci-dessous pour choisir quels paramètres d'effet (leur réglages) seront modifiés par la valeur des pas pilotant les deux séries ("StM1" et "StM2").

MEMO

Avant de procéder à ces programmations, tout en tenant [SHIFT] enfoncée, appuyez sur [SELECT ROW] pour sélectionner **a:PATCH**. Si les effets internes sont réglés sur **b:MASTER FILTER/ISOLATOR**, vous verrez les réglages suivants :

"StM1" → Filter "CutoffFreq"

"StM2" → Filter "Resonance"

Spécifier les paramètres qui doivent être modifiés

1. Tout en tenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur [FX INFO] pour appeler l'écran d'édition des effets.
2. Utilisez la molette VALUE/TIME pour sélectionner les patches d'effets désirés, puis appuyez sur la touche [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [►] pour sélectionner "CTL" (Control) en bas à droite de l'écran.
4. Appuyez sur [ENTER/YES] pour appeler l'écran de réglage des Effets Temps Réel et du contrôleur D Beam (C1-C6 et "StM1", "StM2" qui sont les Step Modulators ou modulateurs de pas).
5. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner la colonne où sont "StM1" et "StM2".
6. Avec la molette VALUE/TIME choisissez le paramètre d'effet qui sera modifié par "StM1" et "StM2".
7. Appuyez sur [PLAY] pour retourner vers l'écran de base.

Pour sauvegarder vos réglages, utilisez la procédure de sauvegarde des patches d'effets (p. 111).

Chaque pas du Step Modulator peut être réglé avec une valeur allant de 0 (minimum), à 127 (maximum). Ceci modifie les réglages d'effets spécifiés en 6. Vous pouvez modifier la plage de valeur des paramètres pour "StM1" et "StM2" de la façon suivante.

Spécifier la plage de fonctionnement des valeurs d'effets

En reprenant la procédure ci-dessus au numéro 5 :

1. Pressez [►] pour appeler l'écran "Change Range".

(StM1 ○ ○ ←→ ○ ○ , StM2 ○ ○ ←→ ○ ○)

2. Utilisez [▲], [▼], [◄] ou [►] pour choisir la gauche ou la droite "←→ " des valeurs de réglage.
3. Utilisez la molette VALUE/TIME pour régler la plage de valeur désirée. (La valeur à gauche de correspond au fait que la sortie du Step Modulator sera à 0. Le réglage de droite correspond à un réglage de sortie de 127.

Appuyez sur [PLAY] pour retourner à l'écran de base.

4. Pour sauvegarder vos réglages, utilisez la procédure de sauvegarde des patches d'effets (p. 111).

MEMO

Immédiatement après cette programmation, le paramétrage sera du type "minimum ←→ maximum".

MEMO

Si les effets internes sont réglés sur **b:MASTER FILTER/ ISOLATOR**, la plage de réglage sera 0-100. (Les paramètres sont eux aussi fixes, avec "StM1" positionné sur Filtre "CutoffFreq" et "StM2" sur Filtre "Resonnance".

Combiner des effets relatifs au filtre

Vous pouvez obtenir toute une variété d'effets intéressants en combinant les filtres (faire varier les fréquences) ou les modulations (faire bouger les sons) et le Step Modulator.

En utilisant le Step Modulator conjointement avec le paramétrage "CenterFreq" de l'algorithme 14 "80s PHASER" (Patch d'effets P93), vous pouvez obtenir un effet du type Phaser (qui changera la couleur du son pas par pas). Pour cela, réglez "LFO1 Depth" et "LFO2 Depth" à 0.

Vous pouvez obtenir un effet similaire (du type Flanger pas par pas) avec les algorithmes de Flanger. Utilisez l'algorithme 11 "VINTAGE FLANGER" (Patch d'effets P90) ou l'algorithme 12 "2x BOSS FLANGER" (Patch d'effets P91). Pour ces différents exemples, réglez "Depth" à 0.

Lorsque vous modifiez des paramètres relatifs à la Fréquence (par exemple Cutoff Frequency) en utilisant des algorithmes du type "STEREO AUTO WAH", ISOLATOR & FILTER", ou des algorithmes similaires avec "StM1" et "StM2" assignés à des paramètres du type "PEAK" ou "RESONANCE", vous obtiendrez des effets spectaculaires et très dynamiques. De plus, si vous réglez le nombre de pas (EndStep) à "2", et le Trigger (Trig) sur "1STEP", les filtres fonctionneront chaque fois que vous appuierez sur [STEP MODE]. Ceci vous permet d'obtenir un effet de filtre temps réel étonnant.

Le Step Modulator peut contrôler ainsi des paramètres d'effets. Mais il faut savoir qu'en fonction des paramètres choisis, il peut se produire certains bruits de commutation lorsque le Step Modulator est en fonctionnement.

Combiner des effets relatifs au Delay

L'algorithme de delay possède des paramètres agissant sur le volume du son. Par exemple "FX Level" dans "EZ DELAY", "DELAY RSS", "TAPE ECHO 201", ou "Echo Level" dans "ANALOG DELAY & CHORUS" ou d'autres sélections. En jouant sur ces paramètres avec le Step Modulator, vous pouvez obtenir la mise en route ou l'arrêt de ces effets au fur et à mesure que le morceau avance.

Un exemple, ajouter un delay dans une mesure sur quatre

Choisissez un morceau avec une mesure à 4/4. Sélectionnez un Delay et suivez la procédure ci-dessous.

Pour un patch d'effets

- Assignez un paramètre de volume sonore (tel que "FX LEVEL" à "StM1".
- Réglez "0 ←→ 100" pour la fourchette de valeurs "StM1".
- Réglez les autres paramètres de Delay.

Pour le Step Modulator

"Trig" → "SngPLY"

"EndStep → "4"

"Value1–4" →"0, 0, 0, 100"

"BPM"→ "SONG" (Synchronisation du Morceau)

"Step"→ Ronde

A ce niveau, lorsque vous démarrez le jeu au début du morceau, une seule mesure sur les quatre inclut un delay. comme l'algorithme 1 peut être synchronisé avec le tempo du morceau, cela rajoutera un effet intéressant.

11

Combiner l'utilisation avec le synthé analogique virtuel

En contrôlant l'algorithme 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" par le Step Modulator, vous pouvez produire des motifs Techno utilisant le son d'un synthétiseur Vintage piloté par un séquenceur analogique. De plus, si vous utilisez le "Ring Modulator" (p.125) en synchronisation avec la rythmique, vous obtiendrez des effets extrêmement intéressants.

Exemple: jouer une phrase à la double croche sur un BPM de 140.0

Sélectionnez un Patch d'effet utilisant l'algorithme 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" (par exemple le patch d'effet P99), et suivez l'exemple ci-dessous.

Dans le patch d'effets

- Assignez "NoteNumber" à "StM1".
- Mettre sur On le paramètre "Oscillator Key Follow" (Oc1 Pt. KF, Os2 Pt, KF).

Dans le Step Modulator

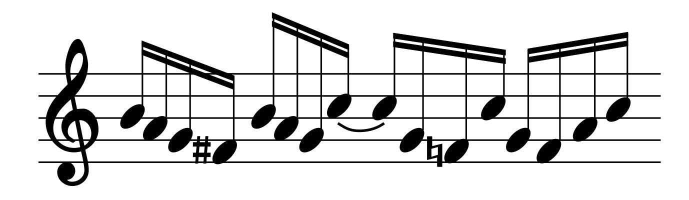
"Trig" →	"REPEAT"
"EndStep →	"16"
"BPM" →'	"140.0"
"Step"→	"𝅘𝅥𝅯"
"Gate.T"→	"70%."
"Value1–16" →	"B2, A2, G2, F#2, B2, A2, G2, C3 TIE, C3, G2, F2, C3, G2, F2, A2, C3"

MEMO

Quand **"Note Number" de l'algorithme 20 "Virtual Analog Synth"** est assigné au signal piloté par le Step Modulator ("StM1" et "StM2") les valeurs ne sont pas **numérotées de 0 à 127 mais indiquent le type d'évènement ou de son RST (Reste), TIE, D-, D#, E-, ..., F#9, G9**.

- Quand "RST" est sélectionné, la Gate n'est pas ouverte, ce qui revient à un silence.
- Quand "TIE" est sélectionné, la Gate reste ouverte, ce qui revient à une liaison. (Le pitch général (hauteur de note) peut aussi être réglé en plus ou en moins au niveau des sons).

Dans cet exemple, les sons suivants peuvent être joués. (La hauteur peut également être réglée plus ou moins haut à l'intérieur des effets).



A propos de "Gate.T (temps de Gate - Porte)

Quand l'algorithme 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" est sous contrôle du Step Modulator, les sons de synthé peuvent être réglés pour sonner ou non. Avec le paramètre "TriggerIn" réglé sur On ou OFF (ON: on entend les sons, OFF: ils sont arrêtés). C'est ce qu'on appelle le Gate Time ou temps d'ouverture de la porte.

EXTN (Contrôle Externe)

Les sons de synthés pilotés par "TriggerIn" peuvent être mis en fonction à chaque pas.

1%-100%

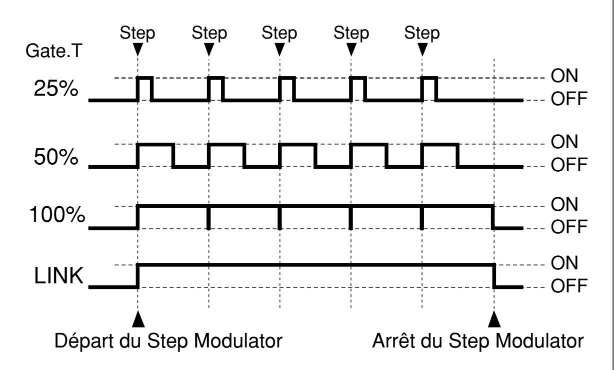
Le paramètre "TriggerIn" est activé au début de chaque pas du Step Modulator, ensuite il est désactivé jusqu'au prochain pas. L'intervalle de temps correspondant au moment où il est actif/inactif peut être raccourci si la valeur correspondante est plus petite, et inversement.

Régler cette valeur aux environs de 1 % donnera un staccato, en l'augmentant le son sera de plus en plus lié. (voir la figure ci-dessous).

LINK:

Le fait de lancer le Step Modulator provoque la mise en route de "TriggerIn", et l'arrêt du Step Modulator stoppe le processus. Il ne peut pas être réglé sur On/Off pour chaque pas.

Changements provoqués par "TriggerIn" ON/OFF avec la fonction Gate.T



NOTE

Le contrôle du Gate Time est indépendant de "StM1" et "StM2". De plus, quand "StM1" et "StM2" sont aussi assignés à "TriggerIn", le contrôle par le paramètre Gate Time devient prioritaire. (Quand le Gate Time est programmé sur "EXTN", il sera asservi au contrôle de "StM1" et "StM2".

Chapitre 12 Autres fonctions pratiques

Démarrer un son en relâchant la fermeture de piste (Track Voice Reserve)

Dans les conditions normales de lecture, il peut se passer ceci :

- Lorsque vous pressez [STATUS] pour passer de fermeture (Mute, témoin éteint) à lecture (Play, témoin allumé en vert), le son n'est pas lu immédiatement.
- Si vous pressez sur un pad pour qu'un échantillon soit joué en continu, et appuyez alors sur [▶] PLAYBACK), tous les sons des pads s'arrêtent.

Vous pouvez éviter ces problèmes en activant la fonction **Track Voice Reserve**.

Activer Track Voice Reserve

1. Appuyez sur [SONG/TRACK].
2. Avec [▼] sélectionnez “Set Song Parameter ?” et pressez [ENTER/YES].
3. En utilisant [▼] ou [▲] choisissez le paramètre “Tr.VoiceReserve”.
4. 4Mettez sa valeur à “ON” à l'aide de la molette VALUE/TIME.
5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de base.



Le paramètre Track Voice Reserve est enregistré avec le morceau. Si vous éteignez le SP-808EX ou changez de morceau sans sauvegarder celui en cours (p. 80), vous perdrez les modifications effectuées.

MEMO

Le SP-808EX peut jouer jusqu'à quatre sons stéréo en provenance des pistes ou des pads. Dans la plupart des cas, les problèmes cités ci-dessus ne sont pas très importants. Cependant, en situation “live”, un DJ peut souhaiter par exemple se servir de [STATUS] comme de la touche Mute d'une console standard pour ne pas avoir de délais. Lorsque vous voulez démarrer une boucle puis lancer le morceau à un moment précis, il ne faut pas que votre boucle (jouée sur les pads) s'arrête. Dans ce cas, la fonction Track Voice Reserve est utile.

Lorsque Track Voice Reserve est activée

Pendant la lecture d'un morceau, si vous appuyez sur la touche [STATUS] d'une piste qui est jouée, le **témoin clignote en vert (MUTE)**. Dans ces conditions, si vous pressez à nouveau sur [STATUS] pour remettre la piste en lecture, le son démarre immédiatement.

MEMO

Pour mettre une piste sur “Mute” (son témoin [STATUS] clignote en vert) avant le démarrage de la lecture, appuyez sur [STATUS] lorsqu'il est allumé en vert (lecture), tout en maintenant la touche [■].

Les échantillons en provenance des pads sont joués même si vous appuyez sur [▶] (PLAYBACK).

Activer Track Voice Reserve implique les limitations suivantes :

- Le nombre de pads que vous pouvez jouer simultanément, **même lorsque le morceau est arrêté**, dépend du nombre de pistes pour lesquelles [STATUS] n'est pas allumé.
- Pendant la lecture, vous ne pouvez pas passer une piste de l'état “Mute” ([STATUS] éteint) à l'état “Play” ([STATUS] allumé en vert).
- [STATUS] clignote lorsque vous passez en mode “Mute”, vous ne pouvez pas l'empêcher.

Nommer les banques de pads

Un disque contient 64 banques de pads. Chacune d'entre elles peut avoir un nom d'au plus 10 caractères. Les noms sont indiqués dans les écrans d'édition des banques, pour la copie (p. 63), l'effacement (p. 62), et d'autres fonctions. De plus, vous pouvez vérifier le nom de la banque en cours dans l'écran "CONTRAST/INFO" (maintenez [SHIFT] et pressez [PLAY]).

Donner des noms explicites, comme ceux présentés ci-après, est souvent pratique :

- Type d'échantillons ("DrumLoop 1", "Male Voice", "SFX"", etc.).
- Nom des morceaux qui utilisent le plus l'échantillon.
- Date d'échantillonnage ("7 Août 97", "5/12 9:30").

Nommer une banque

1. Chargez la banque à nommer (p. 29).

2. Appuyez sur [SAMPLE/BANK], puis choisissez "Set Bank Param ?" avec [▼] ou [▲].

3. Pressez [ENTER/YES].

4. Assurez-vous que le paramètre "Name" est sélectionné.

5. En déplaçant le curseur avec [◄] ou [►] entrez les caractères à l'aide de la molette VALUE/TIME.

6. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Les modifications sont enregistrées automatiquement, lorsque le disque est éjecté ou dans d'autres situations.

Utiliser les pads pour la saisie des caractères

A l'étape 5, vous pouvez utiliser les pads plutôt que la molette VALUE/TIME pour entrer les caractères.

Par exemple, si vous appuyez plusieurs fois sur le pad [2] (DEF), vous ferez défiler les caractères "2 → d → e → f → 2 → d → e...".

[13] (CAPS LOCK) Ce pad s'allume ou s'éteint à chaque fois que vous le pressez. Il joue la fonction de passage en majuscules. S'il est allumé, les caractères que vous rentrez sont en majuscules.

[14] (INS) Insertion d'un espace entre le curseur et le caractère suivant.

[15] (DEL) Effacement du caractère qui suit le curseur.

[16] (BS) Effacement du caractère qui précède le curseur, et déplacement du curseur vers l'arrière.

Protéger les 16 échantillons d'une banque

Afin d'éviter la perte d'échantillons lors d'erreurs de manipulation ou de réécriture, vous pouvez protéger vos banques. Voici ce qui se produit lorsqu'une banque est protégée :

- Si vous essayez d'échantillonner, le message "Bank Is Protected" s'affiche.
- Vous ne pouvez pas faire apparaître l'écran de réglages des paramètres (par appui sur [SAMPLE/BANK] par exemple), et choisir "Set Sample Param ?" ou "Set Bank Param ?".
- Si vous tentez d'effacer une banque ou un échantillon, ou d'éditer le contenu d'une banque, le même message s'affiche et la procédure est abandonnée.
- Lors d'une copie ou un déplacement de banques ou d'échantillons, l'opération est annulée si la destination est protégée.
- Vous ne pourrez pas changer le numéro d'une banque si ce numéro est celui d'une banque protégée.
- Lors du formatage d'un disque, le message "Bank Is Protected" apparaît de manière répétée.

Activer ou désactiver la protection des banques

1. Appuyez sur [SAMPLE/BANK], puis sur [▼] pour choisir "Bank Protection".

2. Pressez [ENTER/YES] pour afficher l'écran "TURN BANK PROTECTION", puis sélectionnez la banque à l'aide de la molette VALUE/TIME.

3. Vérifiez que "(Now OFF → → Turn ON)" s'affiche.

4. Appuyez sur [ENTER/YES] pour valider (la banque est protégée).

Pour supprimer la protection, pressez à nouveau [ENTER/YES] à cet endroit.

5. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ces modifications sont enregistrées automatiquement.

La protection des morceaux

Vous pouvez également protéger vos morceaux (p. 80). Etant donné qu'il s'agit d'une protection **du morceau sur le disque**, vous pouvez continuer à éditer le morceau chargé dans la mémoire du SP-808EX. (En effet, puisque vous ne pourrez pas réécrire sur le morceau, il est protégé). Au contraire, avec la protection des banques (et des échantillons qu'elles contiennent), comme il n'y a pas de procédure de sauvegarde, le SP-808EX empêche toute modification.

Renuméroter les échantillons pour éviter les pads vides

En utilisant la fonction “Renumber”, vous pouvez déplacer des échantillons qui se sont dispersés dans les banques (1-64), pour libérer des emplacements (pads).

Exemple

Le premier schéma montre la disposition des échantillons dans les banques 1-4 avant renumérotation (“-” représente un emplacement vide).

[PAD #]

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Bank01	A	B	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	D
Bank02	-	E	F	-	-	-	-	-	G	H	I	J	-	-	-	K
Bank03	L	-	-	-	M	N	-	-	O	P	-	Q	R	S	T	U
Bank04	-	-	-	-	-	-	V	-	-	W	X	-	-	-	-	Y

Sur le second schéma, vous pouvez voir le résultat après avoir renuméroté les banques 2 et 3.

[PAD #]

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Bank01	A	B	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	D
Bank02	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Bank03	U	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bank04	-	-	-	-	-	-	V	-	-	W	X	-	-	-	-	Y

Les banques 1 et 4 restent inchangées, alors que les banques 2 et 3 sont remplies depuis le début de la banque 2.

Renuméroter les échantillons

1. Appuyez sur [SAMPLE/BANK] puis sur [▼] pour choisir “Renumber ?”.
2. Pressez [ENTER/YES].

Le numéro des banques à traiter est affiché.

3. Avec [▼] ou [▲] ou la molette VALUE/TIME, sélectionnez les banques que vous souhaitez renuméroter.

En se référant à l’exemple ci-dessus, mettez “From” (début) à “02” et “To” (fin) à “03”.

4. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le message “ARE YOU SURE ?” apparaît.

5. Confirmez avec [ENTER/YES].
6. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Brancher et utiliser une pédale

Vous pouvez connecter une pédale sur la prise Foot Switch et l’utiliser pour les fonctions suivantes :

“PLAY/STOP”	Démarrer et arrêter la lecture du morceau.
“DAMPER”	Effet damper (pédale de maintien).
“SAMPL TRIG”	Lecture d’échantillons définis dans les banques de pads.
“FX ON/OFF”	Activation/désactivation des effets.
“PUNCH I/O”	Punch In/Out lors de l’enregistrement.

Utilisez la procédure suivante pour choisir une fonction

Choisir une fonction pour la pédale

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Vérifiez que “Set System Param ?” est sélectionné, puis pressez [ENTER/YES].
3. Avec [▼] ou [▲] choisissez le paramètre “FSW Func” (Foot Switch Function).
4. A l’aide de la molette VALUE/TIME, choisissez l’une des cinq possibilités : “PLAY/STOP”, “DAMPER”, “SAMPL TRIG”, “FX ON/OFF”, ou “PUNCH I/O”.
5. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ. Ces changements sont enregistrés automatiquement.



Il s’agit de paramètres liés au système, un seul réglage peut être fait en même temps, indépendamment du morceau et du disque en cours.

Démarrer et arrêter la lecture d’un morceau

Si “FSW Func” est réglé sur “PLAY/STOP”, la pédale agit comme la touche [▶] (PLAYBACK) en face avant.

- Lorsque vous appuyez sur la pédale, la lecture du morceau commence, à la position indiquée sur l’écran.
- Pendant la lecture, si vous pressez sur la pédale, le morceau s’arrête. Appuyez une nouvelle fois pour redémarrer là où vous vous êtes arrêté.
- La pédale ne peut pas être utilisée pour revenir au début du morceau ou changer de position. Pour cela, utilisez les touches ou la molette VALUE/TIME.

12

Avoir une pédale de type "Damper"

Dans la procédure ci-dessus, si "Pad Play" (p. 41) vaut "GATE", alors les pads agissent comme les touches d'un clavier : **appuyez pour jouer, lâcher pour arrêter**. Si "FSW Func" vaut "DAMPER" (p. 161), vous pouvez utiliser la pédale comme la pédale de maintien d'un piano.

- Lorsque la pédale est appuyée, le son ne s'arrête pas, même si vous relâchez le pad.
- Si vous enlevez votre pied de la pédale, le son s'arrête, pour peu que vous n'appuyez pas sur le pad.



Pour la lecture du son des pads, l'effet "damper" de la pédale diffère de la touche [HOLD]. Si vous arrêtez d'appuyer sur la pédale, le son s'arrête, alors que si [HOLD] est sur "on", le son continue même si vous enlevez votre main des pads. Si vous appuyez sur [HOLD] alors que vous pressez des pads, les sons s'ajoutent et continuent. Ils ne sont stoppés que si vous appuyez sur [HOLD] une nouvelle fois.

Jouer des échantillons prédéfinis dans chaque banque

Si vous mettez la valeur de "FSW Func" à "SAMPL TRIG", vous pouvez utiliser la pédale pour jouer des échantillons.

Choisir les échantillons qui seront joués par la pédale dans chaque banque

1. Chargez la banque dans laquelle vous voulez choisir les échantillons.
2. Appuyez sur [SAMPLE/BANK].
3. Avec [▼] ou [▲], choisissez "Set Bank Param ?" et pressez [ENTER/YES].
4. Sélectionnez "FootSwAssign" à l'aide de [▼] ou [▲].
5. Faites tourner la molette VALUE/TIME pour choisir les numéros de pads (1-16).
6. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de départ. Ces paramètres sont enregistrés automatiquement lorsque le disque est éjectée comme dans d'autres situations (aucune procédure de sauvegarde n'est nécessaire).

MEMO

La manière de jouer les échantillons (Loop On ou Off, arrêt de la lecture en relâchant la pédale, lecture continue jusqu'au prochain appui, etc.) dépend du réglage des paramètres de l'échantillon.

Activer/Désactiver les effets

Dans la procédure de la p. 161, si "FSW Func" est sur "FX ON/OFF", la pédale a la même fonction que la touche "REALTIME EFFECTS [ON/OFF]". Ainsi, vous pouvez utiliser la pédale pour mettre en route ou arrêter les effets.

- L'activation/désactivation des effets peut se faire à tout instant, quelle que soit la façon dont ils sont utilisés (send/return, insertion).
- Lorsque les effets fonctionnent, le témoin REAL TIME EFFECTS [ON/OFF] est allumé, il est éteint sinon.

Faire un Punch In/Out lors de l'enregistrement

Dans la procédure de la p. 161, si "FSW Func" est réglé sur "PUNCH I/O", la pédale vous servira à effectuer des Punch In et Out, au moment de l'enregistrement. Pour plus de renseignements, veuillez consulter la procédure "Utiliser la pédale pour faire un Punch In/Out" décrite dans "Réenregistrer seulement un passage sélectionné (Punch-In et Punch-Out)" (p. 73, 84).

Changer l'entrée de la pédale (DP-2/GPI)

Les pédales Roland DP-2 et BOSS FS-5U peuvent être connectées au jack prévu pour la pédale. La procédure suivante vous permet de changer les paramètres et de définir ce jack comme interface générale (GPI, General Purpose Interface).

Utiliser la prise de la pédale de manière générale

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Vérifiez que "Set System Param ?" est sélectionné, puis pressez [ENTER/YES].
3. Avec [▼] ou [▲], choisissez le paramètre "FSW Type".
4. Passez sa valeur de "DP-2" à "GPI" à l'aide de la molette VALUE/TIME.
5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de base.
6. Éjectez le disque, éteignez le SP-808EX, puis rallumez-le.



Ce réglage ne prend effet que si vous éteignez et rallumez le SP-808EX.



Il s’agit d’un paramètre lié au système, seul un réglage peut être effectué en même temps, indépendamment du morceau et du disque en cours.

A propos de GPI

GPI (General Purpose Interface) désigne un type de jacks que l’on trouve sur des équipements vidéo professionnels ou grand public (bancs de montage, titreuses). En connectant un appareil qui supporte le GPI au SP-808EX, les même fonctions que celles offertes par une pédale (lecture d’échantillons, lecture/arrêt d’un morceau) sont contrôlables par cet appareil.

Réglages du mode [SHIFT]

Lorsque vous maintenez la touche [SHIFT], le système complet passe en **mode Shift.** Dans ce mode, les fonctions de la plupart des touches changent (par exemple, le locateur [CLEAR] passe à [MIXER VIEW], qui appelle l’écran de la console).

La fonction [SHIFT] peut être utilisée de trois manières différentes, selon la valeur du paramètre “ShiftLock”.

“OFF”

Le mode Shift est actif seulement lorsque vous appuyez sur la touche [SHIFT]. En la relâchant, les touches reprennent leur fonction normale. C’est le réglage d’usine.

“ONCE”

Ici, lorsque vous pressez [SHIFT] une fois, le système passe en mode Shift. Pour la prochaine touche qui sera appuyée, la fonction associée sera celle du mode Shift. Ensuite, le système repasse en mode normal. Notez que si vous pressez [SHIFT] deux fois, le système revient en mode normal.

“ON”

Dans cette configuration, si vous pressez [SHIFT] une fois, le système passe également en mode Shift, et reste dans ce mode jusqu’à ce que vous appuyiez à nouveau sur [SHIFT]. Vous pouvez donc effectuer plusieurs actions à la suite en mode Shift sans avoir à presser cette touche.

Choisir un mode pour la fonction [SHIFT]

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Assurez-vous que “Set System Param ?” est sélectionné, et pressez [ENTER/YES].
3. Avec [▼] ou [▲], choisissez le paramètre “ShiftLock”.
4. Ajuster sa valeur (“OFF”, “ONCE”, ou “ON”) à l’aide de la molette VALUE/TIME.
5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ. Ces modifications sont enregistrées automatiquement, lorsque le disque est éjecté comme dans d’autres situations (aucune procédure de sauvegarde n’est nécessaire).

MEMO

Il s’agit d’un paramètre lié au système, seul un réglage peut être effectué en même temps, indépendamment du morceau et du disque en cours.

12

Augmenter la mémoire restante du système (Cleanup Disk, nettoyage du disque)

Sur le SP-808EX, lorsque vous effacez des parties d'un morceau ou des échantillons, l'espace disque (temps d'enregistrement) restant n'augmente pas forcément comme vous le souhaiteriez. La **fonction Cleanup Disk** efface les formes d'onde inutiles sur le disque et vous permet d'augmenter le temps d'enregistrement restant.

Effacer les formes d'onde inutiles sur le disque, afin d'augmenter l'espace restant

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis avec [▼] ou [▲], choisissez "Cleanup Disk ?".
2. Validez avec [ENTER/YES].
3. Sélectionnez le mode "QUICK" ou "STANDARD" à l'aide de la molette VALUE/TIME.

"QUICK" : Efface seulement les formes d'ondes qui ne sont pas utilisées du tout.

"STANDARD" : Efface également les formes d'ondes qui, au cours de la lecture, n'interviennent pas dans le début et la fin des phrases.

4. Pressez [ENTER/YES]. Le message "You Can NOT Undo. ARE YOU SURE ?" apparaît.
5. Confirmez avec [ENTER/YES]. Le nettoyage s'exécute.

MEMO

Une barre de progression affichée à l'écran vous indique la progression de cette opération. En mode "QUICK" (étape 3), bien que le nombre de formes d'onde à effacer soit inférieur, le temps mis est sensiblement identique.

Désactiver la demande de confirmation de sauvegarde à l'éjection du disque ou lors d'un changement de morceau

Normalement, quand vous pressez la touche [Eject], le message "Save Current Song ?" s'affiche. Si vous pressez [ENTER/YES], le disque est éjecté après sauvegarde du morceau par réécriture.

Cependant, lors de prestations "live" par exemple, si vous souhaitez changer de disque rapidement, comme vous changeriez un CD, vous pouvez désactiver la demande de confirmation.

Pour éjecter le disque instantanément

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Assurez-vous que ""Set System Param ?" est sélectionné, puis pressez [ENTER/YES].
3. Avec [▼] ou [▲], choisissez le paramètre SongSave Confirm".
4. Réglez sa valeur sur "OFF" à l'aide de la molette VALUE/TIME.

Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ces modifications sont automatiquement sauvegardées, lorsque le disque est éjecté, comme dans d'autres situations (aucune procédure de sauvegarde n'est nécessaire).

MEMO

Il s'agit d'un paramètre lié au système, seul un réglage peut être effectué en même temps, indépendamment du morceau et du disque en cours.

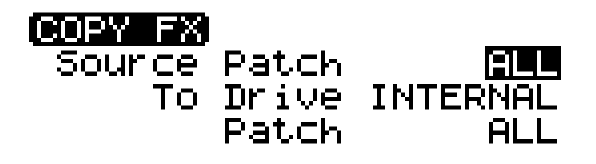
Copier les Patches d'effets sur d'autres disques

Parfois, il se peut que souhaitiez vous servir d'un Patch d'effets utilisateur (User) pour un morceau ou échantillon qui ne se trouve pas sur le disque en cours. La fonction **Copy Effects Only** effectue cette opération. Elle vous permet de copier un Patch et de lui choisir un emplacement sur le disque de destination. Aussi, vous pouvez copier l'ensemble des 99 Patches utilisateur pour les dupliquer sur un disque.



Après exécution de cette fonction, le Patch portant le même numéro (ou tous les Patches) présents sur le disque de destination est(sont) remplacé(s) et donc perdu(s).

1. Insérez le disque contenant le Patch source dans le lecteur ZIP du SP-808EX.
2. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
3. Avec[▼] ou [▲] choisissez "Copy FX Only ?", puis confirmez avec [ENTER/YES].



4. Appuyez sur [▲] pour sélectionner "Source Patch" (choix du Patch à copier).
5. A l'aide de la molette VALUE/TIME, désignez un numéro de Patch (ALL, U01-U99). Pour copier tous les effets sur un autre disque, choisissez "ALL".
6. Pressez [▼] pour sélectionner "(To)Patch" (le Patch qui va recevoir la copie).
7. Tournez la molette VALUE/TIME pour régler sa valeur (ALL, U01-U99). Si "ALL" a été choisi à l'étape 4, alors "ALL" est automatiquement sélectionné ici. Sinon, vous ne pouvez pas régler cette valeur sur "ALL".
8. Appuyez sur [ENTER/YES]. "Save Current Song ? (Overwrite Only)" s'affiche.
9. Avant d'éjecter le disque source, si vous ne souhaitez pas enregistrer les modifications dans le morceau en cours, pressez [EXIT/NO]. Sinon, appuyez sur [ENTER/YES].

Si vous pressez [EXIT/NO], tout est laissé tel que. Sinon, après sauvegarde et remplacement du morceau, "Insert destination Disk" apparaît à l'écran.

10. Insérez le disque de destination.

Le message "Copy FX Patches. ARE YOU SURE ?" s'affiche.

11. Pressez [ENTER/YES].

Les Patches d'effets (choisis à l'étape 5) du disque source (éjectée à l'étape 9) sont copiés dans les emplacements (sélectionnés à l'étape 7) du disque de destination (insérée à l'étape 10).



Si vous appuyez sur [EXIT/NO] à l'étape 11, "COPY FX Cancelled" est affiché pendant quelques secondes et l'opération est annulée. Le SP-808EX revient alors à l'état dans lequel il se trouve à l'allumage s'il n'y a pas de disque inséré.

Avec l'extension optionnelle SP808-OP1 (multi I/O) et un lecteur ZIP externe installé, vous pouvez choisir le disque externe pour le paramètre "To Drive" à l'étape 3. ("EXT ID5" et d'autres indications sont affichées). Sans cette extension, seul le lecteur interne (INTERNAL) peut être sélectionné. Quoi qu'il en soit, le lecteur interne fait toujours office de disque source.

Désigner un lecteur externe comme lecteur destination

En reprenant à l'étape 7 ci-dessus :

1. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Copy FX Patches. ARE YOU SURE ?" apparaît automatiquement.

2. Pressez [ENTER/YES].

Les Patches choisis sur le disque interne sont copiés dans les Patches sélectionnés sur le disque externe. S'il n'y a pas de disque dans le lecteur externe, le message "Can't Execute. (No Disk)" s'affiche, et vous ne pouvez pas effectuer la copie.

Créer une copie d’archive uniquement avec le lecteur interne

Vous aurez besoin, à un moment ou à un autre, de créer des disques d’archive, pour ne pas prendre le risque de perdre vos données importantes suite à une défaillance de disque. Généralement, cette opération se fait au moyen de l’extension multi I/O (SP808-OP1 ou SP808-OP2), et d’un lecteur ZIP externe.

Cependant, si vous ne disposez pas de ces périphériques, vous pouvez créer des disques d’archive avec le lecteur et la mémoire internes. Dans ce cas, il faudra insérer et éjecter les disques source et destination 64 fois.

Veuillez lire la section “Créer un disque d’archive” (p. 172) pour la procédure détaillée. Le MEMO “Si, à l’étape 4, vous choisissez “INTERNAL”...” vous donne la méthode à suivre.

Déterminer ou confirmer le tempo en tapant de manière répétitive sur une touche

En maintenant [SHIFT] et en tapant [HOLD] répétitivement au tempo désiré, le tempo s’affiche à l’écran, en BPM (battements par minute).

Cette fonction est pratique lorsque vous voulez connaître le tempo du morceau que vous allez créer.

Dans les situations suivantes, vous pouvez déterminer le tempo selon la procédure décrite ci-dessus, au lieu d’utiliser la molette VALUE/TIME :

- Lorsque la valeur “Tempo” est sélectionnée dans l’écran “Tempo Map” (p. 79).
- Quand “NewBPM” est choisi dans l’écran “Stretch Time” (p. 58).
- La valeur numérique de "BPM" est sélectionnée dans l'écran STEP MODULATOR.
- Dans l'écran Diskless Mode (p. 167), la valeur "BPM" peut être réglée dans les chiffres de la partie supérieure.

Utiliser uniquement la table de mixage et les effets, sans disque Zip inséré (mode Sans Disque)

Si vous mettez sous tension le SP-808EX alors qu'aucun disque Zip n'est inséré dans le lecteur, le message "Wait a moment..." apparaît à l'affichage, suivi par l'écran PLAY.

Dans ces conditions, vous pouvez utiliser uniquement la table de mixage et les effets de la configuration.

Pour régler le BPM, il suffit d'appuyer plusieurs fois sur [HOLD] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], jusqu'à arriver au tempo désiré.

Réglage du Tempo

Si vous désirez utiliser des effets synchrones avec le tempo, utilisez la méthode suivante pour régler le tempo :

1. Appuyez sur [VARI PITCH] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].

2. Avec la molette VALUE/TIME, entrez le nombre de BPM correspondant au tempo désiré.

3. Appuyez ensuite sur [PLAY] ou [EXIT/NO] pour revenir à l'écran Play.

Vous pouvez également utiliser la fonction Tap, décrite dans les paragraphes précédents, pour entrer la valeur de tempo.

Le pad clignote à la cadence du tempo entré.

MEMO

En maintenant enfoncée la touche [PAD BANK] tout en appuyant sur un pad, vous pouvez sélectionner 16 patterns pour lesquels les pads sont allumés.

Si vous ne désirez pas que les pads soient allumés, maintenez [PAD BANK] enfoncée puis appuyez sur Pad [16].



Les touches relatives à l'édition, au réglage des pistes et à l'échantillonnage sont désactivées.

Les Patches d'Effet ne peuvent être sauvegardés.

MEMO

Vous pouvez insérer des disques Zip ou éteindre l'appareil à tout moment, dès que l'écran LEVEL METER du mode Diskless apparaît.

Désactiver la fonction SCSI Check à la mise sous tension (disponible seulement avec Option)

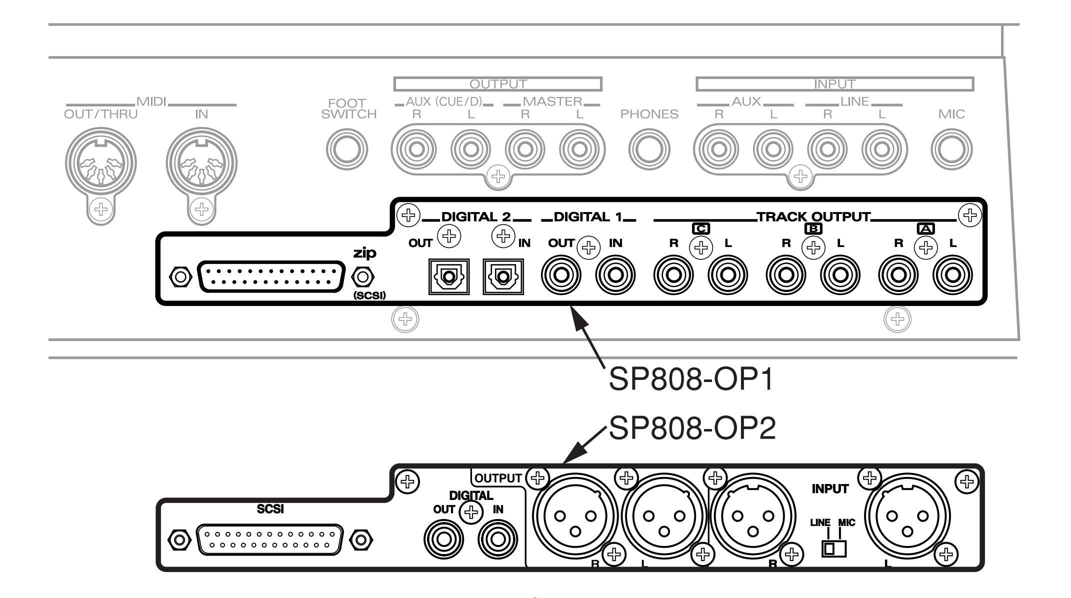
Pour réduire la durée de boot du SP-808EX, il suffit de maintenir enfoncée la touche EDIT [SYSTEM/DISK] lors de la mise sous tension.



Dans ce cas, même si un lecteur Zip se trouve connecté au port SCSI, il n'est pas vérifié jusqu'à la prochaine mise sous tension de l'appareil.

Chapitre 13 Utilisation de l’extension Multi I/O

Les cartes optionnelles d'extension multi entrées/sorties Roland SP808-OP1 et SP808-OP2 s'installent sur le panneau arrière du SP-808EX. Ces kits d'extension SP808-OP1 et SP808-OP2 permettent de relier le SP-808EX à des appareils externes, leur fournissant ainsi les sorties directes numériques des pistes (SP808-OP1) ou des sorties XLR (SP808-OP2).



A propos des connecteurs XLR du kit SP808-OP2

Le kit d'extension SP808-OP2 possède des connecteurs analogiques d'entrée/sortie, de type XLR. Le niveau d’enregistrement des signaux arrivant sur les connecteurs XLR d'entrée se règle via le potentiomètre INPUT LINE de la surface de contrôle.

Commutateur Input Level

Ce commutateur sert à passer d'un niveau micro (-20 dBu) à un niveau ligne (+4 dBu), selon le type des signaux arrivant sur les connecteurs INPUT.

Si vous désirez relier directement un micro au SP-808EX, utilisez la position MIC ; si vous reliez le SP-808EX à une console ou tout autre appareil similaire, utilisez la position LINE. Toutefois, même si le sélecteur se trouve en position MIC, c'est le potentiomètre INPUT LINE de la surface de contrôle qui sert à régler le niveau d'enregistrement.



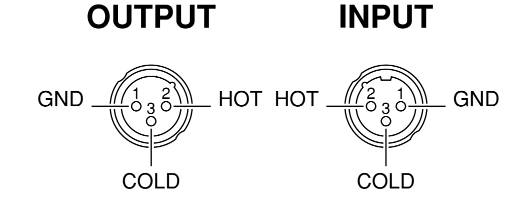
Lorsqu'aucun signal n'arrive sur les connecteurs d'entrée, il est recommandé de laisser ce sélecteur sur LINE : le bruit de fond sera ainsi réduit, et la qualité du son améliorée.



Si des signaux arrivent simultanément sur le connecteur XLR (INPUT) et le connecteur (LINE) INPUT, ils se mélangent avant enregistrement. Attention : il n'y a aucun moyen de régler séparément, depuis le SP-808EX, les niveaux des signaux arrivant sur chacun des connecteurs.

Utilisation des connecteurs XLR

L'assignation des broches des connecteurs XLR est indiquée ci-après. Avant d'effectuer tout branchement, vérifiez bien que cette assignation est compatible avec les autres appareils de votre installation.



Installation des cartes d'extension SP808-OP1 ou SP808-OP2 (Multi I/O Expansion)

MEMO

Pour plus d'informations concernant l'installation d'une carte SP808-OP1 ou SP808-OP2, veuillez consulter le revendeur chez qui vous avez acheté votre SP-808EX, ou le centre de Service Roland le plus proche.



Lorsqu'une carte SP808-OP1 ou SP808-OP2 est installée, une vérification SCSI est lancée à chaque mise sous tension de l'appareil, ce qui allonge la durée pendant laquelle le SP-808EX est indisponible au démarrage.

Cette procédure de vérification automatique peut être désactivée :

Maintenez enfoncée la touche [SYSTEM/DISK] lorsque vous mettez le SP-808EX sous tension. L'appareil "sautera" alors la phase d'exploration du bus SCSI, et sera disponible plus rapidement.

L'appareil SCSI n'est alors vérifié qu'à la prochaine mise sous tension.

Que pouvez-vous faire avec l’extension installée ?

Les fonctions suivantes sont ajoutées :

- Connexion numérique (S/P DIF) avec des appareils audio numériques externes (lecteur CD, lecteur MD, enregistreur DAT). Vous pouvez enregistrer et mixer en numérique, sans détérioration de la qualité sonore.
- Connexion d’un lecteur ZIP SCSI et création de disquettes de sauvegarde (copies du disque interne) plus facilement et plus rapidement.
- Chargement dans le lecteur interne d’échantillons et de morceaux en provenance d’un lecteur ZIP externe.
- Sortie séparée des sons de chaque piste. Cette fonction est pratique lorsque vous souhaitez combiner le SP-808EX et un enregistreur multipiste externe (SP808-OP1 uniquement).
- Les connecteurs XLR fournissent un son de meilleure qualité, avec moins de bruit de fond, tant en enregistrement qu'en mixage (SP808-OP2 uniquement).



Les fonctions suivantes ne sont pas disponibles, même si l’extension SP808-OP1 ou SP808-OP2 est installée.

Ce que vous ne pouvez pas faire :

- Utiliser les entrées analogiques (MIC/LINE IN) et numériques (DIGITAL IN1, DIGITAL IN2) simultanément. (Les sorties peuvent fonctionner en même temps).
- Utiliser simultanément les entrées DIGITAL IN1 (connecteur coaxial) et DIGITAL IN2 (connecteur optique) de l’extension SP808-OP1. (Les sorties peuvent fonctionner en même temps).
- Faire sortir autre chose que le MASTER OUT sur les sorties numériques (DIGITAL OUT1 et DIGITAL OUT2).
- Faire des sauvegardes de données sur un enregistreur DAT ou appareil similaire au moyen d’une connexion numérique.
- Utiliser les entrées/sorties numériques en convertissant le taux d’échantillonnage.
- Connecter un appareil autre qu’un lecteur ZIP SCSI externe (disque dur, lecteur CD-R, PC, autres SP-808EX).
- Insérer des disquettes utilisées dans un autre contexte (PC, échantillonneur différent) dans le lecteur ZIP externe et charger des données dans le lecteur interne.
- Enregistrer (ou échantillonner) directement sur un disque dans le lecteur ZIP externe.
- Lire et jouer des morceaux ou des échantillons directement à partir du lecteur ZIP externe.

Utiliser les connexions DIGITAL IN et DIGITAL OUT

Le SP808-OP1 fournit deux types d’entrées/sorties numériques : connecteurs coaxiaux (DIGITAL 1) et optiques (DIGITAL 2). L’extension SP808-OP2 ne fournit que des connecteurs coaxiaux.

> Seuls les appareils numériques au format S/P DIF (Sony/Philips Digital Interface Format) peuvent être reliés aux entrées/sorties numériques. La plupart des appareils présentant les mêmes connecteurs que ceux des extensions SP808-OP1 ou SP808-OP2 sont conformes à S/P DIF. Cependant, certains enregistreurs numériques multipistes ayant la même connectique utilisent un format différent.

Utiliser l’entrée DIGITAL IN

Attention : les entrées MIC/LINE IN, DIGITAL 1 (coaxial) et DIGITAL 2(optique) de l’extension SP808-OP1 ne peuvent être utilisées simultanément. Pour recevoir des signaux audio numériques depuis les connecteurs DIGITAL IN, sélectionnez-les en procédant comme indiqué ci-dessous.

MEMO

AUX IN et DIGITAL IN peuvent fonctionner en même temps.

MEMO

Avant de faire les manipulations suivantes, connectez l’entrée numérique du SP-808EX et la sortie numérique de l’appareil externe utilisé, à l’aide d’un câble coaxial ou optique approprié (ne peut être sélectionné que si l’extension SP808-OP2 est installée).

Sélectionner l’entrée

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Assurez-vous que “Set System Param ?” est sélectionné, puis pressez [ENTER/YES].
3. Vérifiez que “InputSource” est sélectionné.
4. A l’aide de la molette VALUE/TIME, choisissez entre “MIC/LINE” (analogique), “DIGITAL1” (coaxial), et “DIGITAL2” (optique).
5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de départ.

Les modifications sont automatiquement sauvegardées sur le disque, il n’est pas nécessaire d’effectuer une procédure de sauvegarde.

S’il n’y a pas de signal à l’entrée des connecteurs DIGITAL IN, attendez quelques secondes à l’étape 4. Le message “D.In Unlock. Use Analog In ?” apparaît. (Ceci indique, par exemple, que les connexions ne sont pas faites correctement, ou que l’alimentation de l’appareil externe est coupée). Appuyez sur [ENTER/YES], pour choisir l’entrée analogique et revenir à l’étape 3.

Si vous n’appuyez pas sur [ENTER/YES], le message reste affiché, et le SP-808EX teste la réception du signal numérique. Dès qu’il le reçoit, le message “D.In Locked” apparaît, signifiant que le connexion est correcte.

Si, en cours d’utilisation, un problème survient avec le signal en entrée de DIGITAL IN, le message “D.In Unlock. Use Analog In ?” réapparaît, et l’opération en cours (lecture, enregistrement) est arrêtée.



Si l’extension SP808-OP1 ou SP808-OP2 n’est pas installée, vous ne pouvez pas choisir DIGITAL 1 et DIGITAL 2.



Vous manipulez ici des paramètres liés au système. Vous ne pouvez donc faire qu’un seul réglage à la fois. Ces paramètres sont sauvegardés automatiquement lorsque le disque est éjecté, comme dans d’autres situations.



Seuls les signaux audio numériques ayant la même fréquence d’échantillonnage que celle spécifiée lors du formatage du disque ZIP utilisée peuvent être acceptés. Par exemple, si les signaux reçus proviennent d’un lecteur CD (à 44.1 kHz), et que le disque ZIP a été formatée à 32 kHz, le message “Wrong Sample Rate” (fréquence d’échantillonnage incorrecte) apparaît à l’étape 4, et vous sera obligé d’utiliser l’entrée analogique.



Si les signaux reçus proviennent d’un appareil qui utilise la fonction Vari-Pitch (disques durs de la série Roland VS par exemple), désactivez cette fonction sur l’appareil externe. En effet, si elle provoque un dépassement de la fréquence d’échantillonnage limite (44.1 kHz), le SP-808EX ne fonctionnera pas correctement.

Utiliser la sortie DIGITAL OUT

Les sorties DIGITAL OUT 1 et DIGITAL OUT 2 reproduisent la sortie MASTER OUT, au format numérique. Toutes les sorties peuvent être utilisées simultanément. Connectez l’une des sorties numériques à l’entrée numérique d’un enregistreur DAT ou MD, en utilisant le câble coaxial ou optique (SP808-OP1 uniquement) approprié.

Éviter la duplication numérique des œuvres terminées

Lorsque vous enregistrez ou mixez sur un enregistreur DAT ou MD, vous pouvez empêcher la duplication de l’œuvre terminée. Cette fonction s’appelle **Digital Copy Protect**. Des copies numériques du SP-808EX vers une cassette DAT ou un MD peuvent donc être similaires à des copies depuis un lecteur CD vers un MD.



A partir de CD du commerce, une seule génération de copies sur cassette DAT ou sur MD peut être faite. On ne peut donc pas faire une duplication numérique à partir d’une copie numérique.

Activer Digital Copy Protect

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK].
2. Assurez-vous que “Set System Param ?” est sélectionné, puis pressez [ENTER/YES].
3. Appuyez sur [▼] pour choisir “D.CopyProtect”.
4. Mettez sa valeur à “on” à l’aide de la molette VALUE/TIME.

La copie numérique et maintenant protégée.

5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de départ.

Ces réglages sont automatiquement sauvegardés.

Grâce à la procédure ci-dessus, vous pouvez empêcher que vos bandes Master archivées en numérique ne soient ultérieurement copiées sur un autre DAT ou MD.



Certains enregistreurs DAT seront incapables d’enregistrer les signaux numériques en provenance du SP-808EX si la fonction Digital Copy Protect est activée. Il s’agit d’enregistreurs non compatibles avec le SCSM (système de protection). Désactivez alors la fonction Digital Copy Protect. De plus, si les fréquences d’échantillonnage ne correspondent pas (le SP-808EX travaille à 44.1 kHz ou 32 kHz), l’enregistrement ne pourra pas se faire.

Utiliser un lecteur ZIP externe (connexion SCSI)

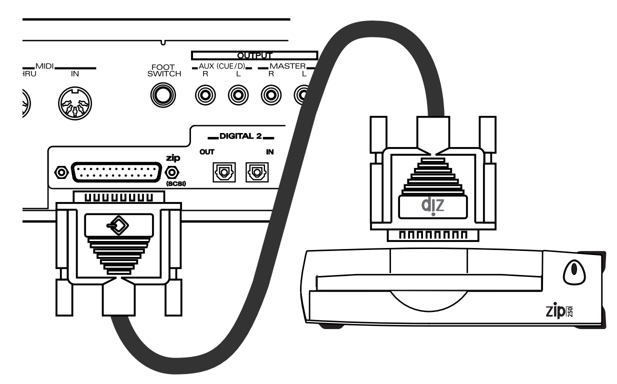
Un lecteur ZIP externe peut être connecté en SCSI via le SP808-OP1. Cela permet la copie d’échantillons et de morceaux de disque à disque. De plus, la création de sauvegardes (pour éviter la perte de données due à des disquettes défectueuses, par exemple) est facilitée.



Les lecteurs ZIP sont précis et fragiles. Une mauvaise connexion ou utilisation peut provoquer des dysfonctionnements, corrompre les données, ou endommager l’appareil. Prenez soin de lire attentivement le manuel de votre lecteur ZIP.

Connecter le lecteur Zip

Après avoir éteint tous les appareils, connectez le SP-808EX et le lecteur ZIP, en suivant l’illustration ci-dessous. Sécurisez les connexions en prenant soin de les visser convenablement. Ne branchez (débranchez) pas les câbles SCSI alors que les appareils sont en fonction.



Lorsque les connexions sont établies, et que le numéro d’identification SCSI et les paramètres de terminaison du lecteur ZIP sont fixés (voir ci-dessous), allumez les appareils.



Allumez toujours le lecteur ZIP avant le SP-808EX.

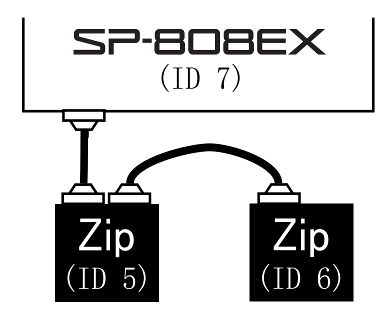


Lors de la connexion, utilisez un câble SCSI approprié (comme celui fourni avec le lecteur), qui satisfait aux conditions suivantes :

- Les connecteurs à chaque extrémité sont du type DB-25 (attention aux connecteurs série qui y ressemblent).
- Le câble est le plus court possible.
- L’impédance est correcte (110 ohms ± 10 %), et le câble est parfaitement protégé.

Nombre de périphériques SCSI pouvant être connectés

En général, dans une chaîne SCSI, on ne peut pas connecter plus de huit appareils. Avec le SP-808EX, ce nombre est limité à trois : le SP-808EX, et jusqu’à deux lecteurs ZIP externes. Les lecteurs ZIP sont les seuls périphériques qui peuvent être connectés au SP-808EX. De plus, ils doivent obligatoirement porter les numéros d’identification (SCSI ID, voir ci-dessous) “5” et “6”.



Régler le numéro d’identification SCSI (SCSI ID)

Les différents composants d’une chaîne SCSI se distinguent par leur numéro d’identification, ou **SCSI ID**, dont la valeur est comprise entre 0 et 7. Pour que tous les appareils fonctionnent correctement, **il ne faut pas que deux d’entre eux aient le même numéro d’identification**. Prenez soin d’assigner à chaque périphérique un numéro SCSI ID différent.

Le numéro d’identification SCSI ID du SP-808EX est “7”. Faites en sorte que les lecteurs ZIP connectés portent des numéros corrects. (Pour la procédure à suivre afin de régler le numéro SCSI ID de vos lecteurs ZIP, veuillez vous référer au manuel d’utilisation fourni avec ces derniers).

Bouchons SCSI

En général, pour qu’une chaîne SCSI fonctionne, un **bouchon de terminaison** doit être placé sur le dernier élément de la chaîne. Le SP-808EX et les lecteurs ZIP disposent de terminaisons incorporées, dont vous pouvez régler l’activation.

Comme le SP-808EX est forcément en bout de chaîne, sa terminaison est toujours activée. Si vous ne connectez qu’un lecteur ZIP externe, son bouchon doit être activé également. En revanche, si vous connectez deux lecteurs ZIP, seul le bouchon de celui qui se trouve en bout de chaîne doit être activé.



Pour plus de renseignements concernant le réglage du bouchon de terminaison sur les lecteurs ZIP, veuillez vous référer au manuel d’utilisation de ces derniers.



Ne doublez pas les terminaisons. Par exemple, ne fixez pas un bouchon externe à un lecteur ZIP lorsque sa terminaison interne est activée.

Créer un disque d’archive

La durée de vie d’un disque ZIP n’est pas illimitée. Avant que vos morceaux ou échantillons importants ne soient perdus, ou que les données soient détériorées, utilisez un lecteur ZIP externe pour les archiver (faire un “backup”).



La procédure d’archivage efface toutes les données présentes sur le disque de destination. Pour cette opération, vous pouvez utiliser des disques ZIP qui n’ont pas été formatés pour le SP-808EX. **Faites attention de ne pas prendre par erreur une disquette qui contient des données à conserver !**

Créer des disques d’archive avec la fonction “Copy Disk All”

1. Insérez le disque source dans le lecteur interne.
2. Appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis sur [▼] ou [▲] pour sélectionner “Copy Disk All ?”.
3. Pressez [ENTER/YES].
4. A l’aide de la molette VALUE/TIME, choisissez le lecteur de destination (To Drive)

L’identificateur SCSI ID (par exemple “EXT.ID5”) s’affiche.

5. Avec [▼], déplacez le curseur jusqu’au paramètre “Verify”.
6. Donnez-lui la valeur “ON” ou “OFF” avec la molette VALUE/TIME.

ON : la duplication est vérifiée.

OFF : aucun test n’est effectué, la copie est plus rapide.

7. Insérez le disque de destination dans le lecteur ZIP externe.
8. Appuyez deux fois sur [ENTER/YES].

Tout le contenu du disque interne est alors copié sur le disque externe.

Si la vérification n'est pas activée ("Verify" est sur "OFF"), la copie dure environ 11 minutes. Sinon, elle dure approximativement 20 minutes.



Si "Verify" est sur "ON", lorsqu'une erreur est détectée, le message "Verify Error" apparaît à l'écran, et la copie est annulée. Si vous réessayez et que le problème persiste, votre disque est sans doute endommagé. Ce problème peut aussi survenir si les connexions et réglages SCSI ne sont pas corrects.

MEMO

Si, à l'étape 4, vous choisissez "INTERNAL" (lecteur interne), vous pouvez faire la sauvegarde uniquement au moyen du lecteur interne. Dans ce cas, "Verify" vaut automatiquement "off", et la procédure change à l'étape 9 :

9. Appuyez sur [ENTER/YES] pour commencer la sauvegarde. Après quelques secondes, le disque est éjecté, et "Insert Destination Disk" apparaît.

10. Insérez le disque de destination et pressez [ENTER/YES].

Après quelques secondes, le disque est éjecté, et "Insert Source Disk" s'affiche.

11. Insérez le disque source, et répétez les opération d'éjection/insertion (étapes 9 et 10) 64 fois.

12. A la fin, "Disk Copy Completed" apparaît, et vous revenez là où vous en étiez avant d'effectuer l'archivage.



Pensez à sauvegarder votre travail en cours avant de faire un archivage, pour que les dernières modifications soient prises en compte.

Charger des échantillons depuis un lecteur ZIP externe

Vous pouvez charger des échantillons, individuels ou par banques de pads, depuis une disquette dans un lecteur ZIP externe, vers le disque interne. Cette fonction s'appelle "**Load Ext. Sample**" (Charger un échantillon externe).



Cette fonction fait **toujours transiter les données depuis un lecteur externe vers le lecteur interne**. Dans "Copy Disk All" et "Copy Effects", les données circulent dans le sens contraire.

Charger un échantillon externe

1. Insérez le disque contenant la banque (ou l'échantillon) à charger dans le lecteur ZIP externe.

2. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [▼] pour choisir "Load Ext. Sample ?".

3. Pressez [ENTER/YES].

4. Si plusieurs lecteurs ZIP externes sont connectés, spécifiez à l'aide de la molette VALUE/TIME le lecteur avec lequel vous souhaitez travailler (From Drive).

L'identificateur SCSI ID (par exemple "EXT.ID5") s'affiche.

5. Appuyez sur [▼] ou [▲] pour sélectionner "Source".

6. Précisez la banque ou l'échantillon à charger à l'aide de la molette VALUE/TIME. Avec [◄] ou [►] choisissez soit une banque soit un échantillon.

Dans "BANK**-#", les caractères "**" indiquent le numéro de la banque (01-64 ou ALL) à charger, et "#" représente un numéro d'échantillon (1-16 ou ALL).

7. Appuyez sur [▼] pour sélectionner "To Int." (la banque ou l'échantillon de destination), puis faites tourner la molette VALUE/TIME pour choisir la banque ou l'échantillon sur le lecteur du SP-808EX.

Si "ALL" (tout) est sélectionné à l'étape 6, alors "ALL" est automatiquement choisi à l'étape 7, pour la destination.

8. Appuyez sur [ENTER/YES] pour commencer le chargement.

Si "ALL" a été choisi, le message "ARE YOU SURE ?" s'affiche. De plus, lors du chargement d'un échantillon, si un autre échantillon est déjà présent à l'emplacement de destination, une message de confirmation apparaît. Pressez [ENTER/YES] dans tous les cas pour continuer le chargement.

9. Appuyez sur [PLAY] pour revenir aux écrans de départ.



A l'étape 6, si vous ne souhaitez charger qu'un échantillon, vous ne pouvez pas désigner un numéro d'échantillon non présent sur le disque source. Cependant, vous pouvez choisir "ALL" (tout) sans vous préoccuper de l'existence des échantillons.

Ainsi, en choisissant "ALL", un disque vierge sera chargé tel que.



A l'étape 6, si vous choisissez "ALL" pour les banques, toutes les banques et tous les échantillons du disque source seront chargés. Tous les échantillons présent auparavant sur le disque interne seront perdus. Le contenu des pistes restera inchangé.

Charger des morceaux depuis un lecteur ZIP externe

Vous pouvez charger dans le lecteur interne des morceaux en provenance d'un lecteur ZIP externe. Le chargement se fait morceau par morceau. Cette opération est appelée "**Load External Song**" (charger un morceau externe). Lors du chargement d'un morceau (phrases et paramètres de la console), les formes d'ondes utilisées par les phrases sont également chargées dans le lecteur interne.



Cette fonction **fait transiter les données depuis un lecteur externe vers le lecteur interne**. Dans "Copy Disk All" et "Copy Effects", les données circulent dans le sens contraire.

Charger un morceau externe

1. Insérez le disque contenant le morceau à charger dans le lecteur ZIP externe.
2. Appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis sur [▼], pour choisir "Load Ext. Song ?".
3. Pressez [ENTER/YES].
4. Si plusieurs lecteurs ZIP externes sont connectés, spécifiez à l'aide de la molette VALUE/TIME le lecteur avec lequel vous souhaitez travailler (From Drive).

L'identificateur SCSI ID (par exemple "EXT.ID5") s'affiche.

5. Avec [▼] ou [▲], sélectionnez "Source".
6. A l'aide de la molette VALUE/TIME, spécifiez le morceau à charger (01-64 ou ALL). Lorsque vous choisissez un morceau, son nom est affiché.
7. Appuyez sur [ENTER/YES] pour commencer le chargement.
8. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.



Vous ne pouvez pas choisir le numéro de destination du morceau chargé. Le plus petit numéro disponible est automatiquement choisi. Ainsi, les morceaux préexistants ne risquent pas d'être perdus par réécriture.



Parfois, les messages "Disk Full." et "Can't Make New Wave.", indiquant un manque de mémoire, peuvent s'afficher. Dans ce cas, vous ne pourrez finir le chargement qu'après avoir effacé toutes les données inutiles sur le disque interne, et mené à bien la procédure de nettoyage de disque (Cleanup Disk) (p. 52). Le chargement peut aussi être interrompu par l'apparition du message "Over 64 Songs", indiquant que le nombre maximum de morceaux a été atteint. Dans ce cas, chargez les morceaux un par un jusqu'à ce que tous les emplacements soient occupés.

Convertir des disques créés sur le SP-808 en disques au format 250-MB (Convert Disk)

Alors que des disques 100 Mo créés sur le SP-808 peuvent être relus par le SP-808EX, vous ne pouvez pas les utiliser pour enregistrer.

Mais en utilisant un lecteur Zip externe, vous pouvez transférer les données sur des disques de 250 Mo grâce à la fonction Convert Disk.

Comme lecteur external Zip externe, vous pouvez utiliser un lecteur 100 Mo ou 250 Mo.



Tout le contenu du disque Zip 250 Mo inséré dans le lecteur interne du SP-808EX est effacé avant la conversion.

1. Insérez un disque 250 Mo nouvellement formaté dans le lecteur Zip interne du SP-808EX.
2. Insérez le disque (100 Mo) créé sur le SP-808 dans le lecteur Zip externe.
3. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [▼] pour sélectionner “Convert Disk?”
4. Appuyez sur [ENTER/YES].
5. Lorsque plusieurs lecteurs Zip sont chaînés les uns aux autres, faites tourner la molette VALUE/TIME afin de spécifier le lecteur source (“From Drive”).

Les lecteurs sont caractérisés par leur numéros SCSI ID (par ex., “EXT.ID5”).

6. Appuyez sur [ENTER/YES].
7. Appuyez sur [PLAY] afin de revenir à l’écran initial.

Sortie séparée du son de chaque piste

Le SP808-OP1 offre des sorties directes stéréo pour les pistes A, B, et C (“TRACK OUTPUT” A-LR, B-LR, C-LR). Elles sont utiles lorsque vous voulez combiner le SP-808EX et une console ou un enregistreur multipiste externe.

Le son des chacune des 3 pistes sort au niveau qui avait été déterminé lors de l’enregistrement.



Les faders de voies sont désactivés.



Si “Track Voice Reserve” (p. 159) est sur “ON”, les sons sont toujours envoyés, quelle que soit la couleur de [STATUS].



Le son du moniteur est envoyé vers les sorties.



La piste D ne dispose pas de sortie directe. Si besoin, vous pouvez modifier le paramètre “OutJackMode”, de telle sorte que AUX OUT soit utilisé comme sortie directe de la piste D.

Utiliser AUX OUT comme sortie directe pour la piste D

1. Appuyez sur [SHIFT] et [MUTE] pour afficher l’écran “MIX COMMON”.
2. Pressez [▼] plusieurs fois pour choisir “OutJackMode” dans “AUX In&Out”, le troisième écran.
3. Réglez sa valeur sur “Track D” à l’aide de la molette VALUE/TIME.
4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Les modifications sont enregistrées sur le disque, comme composants du morceau.



Lorsque le champ "Pad To Track" est réglé sur ON (voir p. 44), les sons de chaque pad sont assignés aux sorties comme indiqué ci-dessous.

Les réglages de niveaux de Pad ne sont pas pris en compte ; les sons sortent au niveau auquel ils ont été échantillonnés.

Pads 1, 5, 9 et 13	→	Track Output A
Pads 2, 6, 10 et 14	→	Track Output B
Pads 3, 7, 11 et 15	→	Track Output C
Pads 4, 8, 12 et 16	→	Track Output D

13

Chapitre 14 Relier d'autres appareils MIDI

A propos du MIDI

MIDI, terme qui vient de l'anglais "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instruments de musique), est une interface universelle qui permet aux instruments de musique électroniques et aux ordinateurs de communiquer par transmission et réception de messages (notes, Program Change, Control Change, etc.). Le SP-808EX, conforme au standard MIDI, dispose de deux connecteurs, MIDI IN (entrée) et MIDI OUT (sortie, qui peut jouer le rôle de MIDI THRU). En utilisant ces connecteurs pour relier divers appareils MIDI, de nombreuses applications sont possibles.

La fiche d'implémentation MIDI

Cette fiche (p. 204) vous permet de savoir rapidement quels sont les messages MIDI que le SP-808EX peut envoyer et recevoir. Consultez cette fiche et celles de vos autres appareils MIDI, et utilisez les messages adéquats.



Pour plus d'informations sur les spécifications MIDI du SP-808EX, se reporter la section "**Implémentation MIDI**".

Commutation du connecteur MIDI OUT/THRU

En général, il existe trois types de prises MIDI :

MIDI IN :

Réception des messages en provenance d'autres appareils MIDI.

MIDI OUT :

Envoi des message du SP-808EX.

MIDI THRU :

Les messages reçus sur le MIDI IN sont renvoyés tels quels.

Sur le SP-808EX, un seul connecteur assume les rôles de MIDI OUT et MIDI THRU. En sortie d'usine, il est réglé sur MIDI OUT, mais vous pouvez le modifier.

Commutation MIDI OUT/THRU

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [▼] pour choisir "Set MIDI Param?".
2. Pressez [ENTER/YES] pour afficher l'écran des paramètres MIDI.
3. Avec [▼] ou [▲] sélectionnez "Out/Thru Select".
4. Pour choisir entre "OUT" et "THRU", utilisez la molette VALUE/TIME.
5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ce paramètre est enregistré automatiquement.

Contrôler le SP-808EX depuis un autre appareil MIDI

Avec le SP-808EX, la réception de message MIDI permet les opérations suivantes.

Jouer des échantillons

Les 16 échantillons d'une banque peuvent être joués à la réception d'un message MIDI de type "note" envoyé par un clavier, un pad de batterie, ou tout autre appareil. Pour jouer les échantillons, un canal MIDI (de 1 à 10) doit être sélectionné. Les canaux 11 à 16 sont réservés à la section console.

MEMO

En général, lors de l'échange de messages MIDI, il faut faire correspondre les **canaux MIDI** de l'émetteur et du récepteur. Seize canaux MIDI (1 - 16) sont prévus à cet effet.

Changer le canal MIDI utilisé pour jouer des échantillons

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [▼] pour choisir "Set MIDI Param?".
2. Pressez [ENTER/YES] pour afficher les paramètres MIDI.
3. Vérifiez que "Pads Rx Ch." est sélectionné.
4. Choisissez un canal à l'aide de la molette VALUE/TIME.

Si ce paramètre est réglé sur "OFF", alors aucun échantillon n'est joué, quel que soit le canal d'émission.

5. Pressez [PLAY] pour revenir à l'écran de départ.

Ce paramètre est enregistré directement lorsque la disquette est éjectée, comme dans d'autres situations.



Il est impossible d'envoyer des messages MIDI de type "note" en tapant sur les pads du SP-808EX.

Le tableau ci-dessous montre la correspondance entre les numéros des pads et ceux des notes MIDI (les nombres représentent la position des touches), selon les réglages d'usine. Ces paramètres déterminent, par exemple, quel pad du SP-808EX est joué lorsque vous appuyez sur une touche d'un clavier connecté.

Pad	1	2	3	4	5	6	7	8
MIDI Note	C3 48	C#3 49	D3 50	D#3 51	E3 52	F3 53	F#3 54	G3 55
Pad	9	10	11	12	13	14	15	16
MIDI Note	G#3 56	A3 57	A#3 58	B3 59	C4 60	C#4 61	D3 62	D#3 63

Les numéros de note MIDI utilisent les 16 numéros de pad dans l'ordre. Mais vous êtes libre de choisir la touche que vous voulez assigner au premier pad (Pad [1]).

Changer la correspondance entre les numéros de pads et de notes

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [▼]. pour choisir “Set Midi Param?”.
2. Pressez [ENTER/YES].
3. Avec [▼] ou [▲], sélectionnez “Rx Note (Pad1)”.
4. Changez le numéro de note avec la molette VALUE/TIME.
5. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.



Ce paramètre est enregistré directement lorsque la disquette est éjectée, comme dans d’autres situations.

Changer de banque de Pads

Seuls les 16 échantillons présents dans la banque sélectionnée sont joués à la réception de messages MIDI de type “note”. Pour changer de banque à l’aide de messages MIDI, vous devez utiliser des messages MIDI de type “Program Change”.

Les numéros allant de 1 à 64 sont reconnus par le SP-808EX (choix de la banque 1 à la banque 64), ceux de 65 à 128 sont ignorés.



A la réception d’un message Program Change, le changement de banque n’est pas immédiat sur le SP-808EX, et nécessite un bref instant.

Changer de Patches d’effets

Vous pouvez modifier les Patches d’effets du SP-808EX grâce aux messages de “**Control Change**” ou de “**Program Change**” envoyé à partir d’un appareil externe (sur le canal MIDI défini dans “Fx Ctrl Ch.”).

Choisir parmi les Patches Presets (A01–A99, B01–B50)

1. Affectez 0 au contrôleur 0 du SP-808EX (message “Control Change”).

Pour appeler les patches B01-B50, envoyer une valeur de 1.

2. Envoyez un Program Change au SP-808EX, contenant le numéro du Patch d’effets désiré (1-99).

Choisir parmi les Patches User (C01–C99, D01–D50)

1. Affectez 64 au contrôleur 0 du SP-808EX (message “Control Change”).

Pour appeler les patches D01-D50, envoyer une valeur de 1.

2. Envoyez un Program Change au SP-808EX, contenant le numéro du Patch d’effets désiré (1-99).

Choisir le Master Filter/Isolator

1. Affectez 64 au contrôleur 0 du SP-808EX (message “Control Change).
2. Envoyez un Program Change au SP-808EX, contenant le numéro 100.



Lorsque vous choisissez un Patch Preset, les messages de Program Change dont la valeur se situe entre 100 et 128 sont ignorés, alors que si vous choisissez un Patch User, ce sont ceux allant de 101 à 128.



Si vous envoyez juste un Program Change, sans Control Change, alors le Patch change dans la banque en cours (Prest ou User).

Faire jouer les effets internes de Synthétiseur Virtuel

Vous pouvez envoyer des messages MIDI de type “note” depuis un clavier ou un séquenceur, et utiliser le synthétiseur virtuel interne.

Choisissez un Patch d’effets qui utilise l’algorithme 20 “VIRTUAL ANALOG SYNTH” (par exemple, A99 “20 ▶ AnlgSyn”). Vérifiez que “Trigger In” est sur “On”. Dans ce cas, lorsque des **notes MIDI sont reçues sur le canal MIDI** (celui défini dans “Fx Ctrl Ch.”), les sons de synthétiseur correspondant au numéro des notes sont joués.



Le canal MIDI numéro 11 est utilisé pour cette fonction, et vous ne pouvez pas le changer.

MEMO

Le canal choisi dans "Fx Ctrl Ch.([SYSTEM/DISK] "Voir MIDI Param")" partage les réglages des effets. Cette fonction est pratique pour recevoir des messages de Note lorsqu’on joue des sons avec un synthétiseur, pour la transmission/réception de données de Contrôleurs, et pour changer de patches d'effets.)

14

Changer les paramètres de la console

Vous pouvez modifier les paramètres de la section console avec des messages de Control Change MIDI.

Les canaux MIDI sont attribués de la façon suivante :

1-10 : Utilisation des pads (p. 176) et des banques de pads.

11 : MASTER OUT

12-15 : Pistes A, B, C, et D, dans l’ordre.

16 : Fader MIC/LINE (pour une entrée autre que AUX IN)

Les fonctions des canaux 11 à 16 sont fixées et ne peuvent pas être modifiées.

Le volume, la balance stéréo et le niveau du signal envoyé aux effets internes et à AUX OUT peuvent être changés par l’intermédiaire de messages de Control Change.

La section console ne comprend pas les fonctions suivantes :

- Envoi du MASTER OUT vers AUX OUT.
- Envoi du MASTER OUT vers les effets en mode Send/Return.

MEMO

Les numéros de contrôle suivants sont utilisés pour la console :

n° de Contrôleur	Elément contrôlé
7	Faders de voies
10	Balance stéréo (1 = gauche, 64 = centre, 128 = droite)
91	Niveau du signal envoyé aux effets internes (méthode Send/ Return)
92	Niveau du signal envoyé à AUX OUT

Par exemple, si le SP-808EX reçoit, sur le canal 13, un message de Control Change avec le numéro 91 et la valeur 0, alors le niveau du signal envoyé aux effets par la piste B est immédiatement mis à 0.

MEMO

Lorsque les paramètres de la console sont modifiés sur le SP-808EX, les messages de Control Change sont renvoyés par MIDI OUT. Si besoin, vous pouvez changer ceci : appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis choisissez “Set MIDI Param?”. Dans l’écran concernant le MIDI, réglez le paramètre “Mixer,D-Beam” sur “STOP”.

Synchroniser un séquenceur ou une boîte à rythmes

En le synchronisant avec un autre appareil MIDI, vous pouvez combiner les phrases audio du SP-808EX et des morceaux MIDI. Il est également possible de synchroniser le SP-808EX avec un magnétophone multipiste ou un équipement vidéo compatible MTC.

Types de synchro (MTC/Horloge MIDI)

Vous pouvez lire et enregistrer des morceaux sur le SP-808EX alors qu’il est synchronisé avec un autre appareil MIDI. Deux méthodes de synchronisation coexistent :

- **MTC** (MIDI Time Code) (p. 179, 180)
- Horloge MIDI (**MIDI Clock**) (p. 180)

Si le SP-808EX est esclave, seule la synchronisation MTC est possible.

MEMO

La machine qui contrôle la synchronisation (celle qui envoie les messages de contrôle temporelle ou du tempo) est appelée **maître**, et celle qui reçoit ces messages est appelée **esclave**.

Qu’est-ce que la synchronisation MTC ?

La synchronisation MTC (MIDI Time Code) consiste en l’émission et la réception de messages MIDI prévus pour assurer la synchronisation entre des appareils MIDI et des enregistreurs professionnels ou du matériel vidéo. Le maître envoie le temps absolu (Heures/Minutes/ Secondes/Images depuis le début), et l’esclave met son horloge à jour pour que cela corresponde. Les deux machines doivent être compatibles MTC pour l’utiliser.

Etant donné que la machine esclave (éventuellement un séquenceur MIDI) fonctionne selon son tempo interne, il est possible que les informations affichées (mesure, temps) ne correspondent pas à la réalité.

Qu’est-ce que la synchronisation sur l’horloge MIDI (MIDI Clock) ?

L’horloge MIDI est un stock d’informations prévu pour la synchronisation de séquenceurs et de boîtes à rythme. Le maître envoie des messages d’horloge à intervalles réguliers, selon son propre tempo, et l’esclave agit en fonction de ces messages. (Imaginez le maître frappant dans ses mains et l’esclave se calant sur le tempo). Le SP-808EX envoie des messages d’horloge tenant compte des variations de tempo engendrées par la fonction Vari-Pitch. Si la boîte à rythme synchronisée est esclave, son tempo suit le Vari-Pitch du SP-808EX

En synchronisation MTC, le SP-808EX peut être indifféremment maître ou esclave. Pour que l’affichage des mesures coïncide sur les deux appareils, leur position doit être identique au départ. La progression des mesures dans le SP-808EX est liée aux paramètres Tempo Map (p. 79), BPM Tune (p. 78) et Vari-Pitch (p. 45). Avant d’aligner les positions, vérifiez que ces paramètres correspondent à ceux de l’appareil maître.

MEMO

Les paramètres de synchronisation sont enregistrés comme composants du morceau, et son rappelés lors du chargement de morceau.

Synchroniser un appareil MIDI avec le SP-808EX (MTC, MIDI Clock)

Utiliser le MTC avec le SP-808EX désigné comme maître

1. Vérifiez que le connecteur MIDI OUT/THRU est positionné sur “MIDI OUT” (p. 176).
2. Connectez la sortie MIDI OUT du SP-808EX à l’entrée MIDI IN de l’autre appareil, à l’aide d’un câble MIDI approprié.
3. Ajustez les paramètres MIDI du SP-808EX (y compris “SyncSource et “MTC Type”, voir la procédure suivante, “Ajuster les paramètres de synchronisation du SP-808EX”).
4. Réglez l’autre appareil comme esclave d’une synchronisation MTC (veuillez vous référer à son manuel d’utilisation).
5. Mettez cet appareil en “standby”, afin qu’il soit préparé pour la synchronisation (veuillez vous référer à son manuel d’utilisation).
6. Démarrez la lecture d’un morceau sur le SP-808EX.

Le morceau sur l’autre appareil est alors démarré et synchronisé avec le SP-808EX.

Ajuster les paramètres de synchronisation du SP-808EX

1. Appuyez sur [SONG/TRACK], puis sur [▼], pour choisir “Set Song Param?”.
2. Pressez [ENTER/YES].
3. Avec [▼] ou [▲] sélectionnez le paramètre “Sync-Source”, et tournez la molette VALUE/TIME jusqu’à ce que “INTERNAL” apparaisse.

INTERNAL : le SP-808EX est réglé comme maître, et fonctionne selon sa propre gestion du temps.

EXT. MTC : le SP-808EX est esclave, et fonctionne selon les messages MTC reçus depuis l’autre appareil.

4. Appuyez sur [▼] pour choisir “(Sync) Out”, et mettez sa valeur à “MTC” à l’aide de la molette VALUE/TIME.

“(Sync) Out” détermine le type de messages de synchronisation envoyés par le connecteur MIDI OUT.

OFF : Pas de message de synchronisation.

MIDI CLK : Messages MIDI Clock (horloge MIDI).

MTC : Messages MTC (MIDI Time Code).

5. Pressez [▼] pour choisir “MTC Type”, et déterminez le type de synchronisation qui correspond à l’autre appareil au moyen de la molette VALUE/TIME.

30 : 30 images par seconde.
Equipement audio professionnel, format NTSC (Japon et USA) des appareils vidéo noir et blanc, etc...

29.97N : 29.97 images par seconde, format “non-drop”. Format NTSC des appareils vidéo couleur, etc...

29.97D : 29.97 images par seconde, format “drop”.
Format NTSC des appareils vidéo couleur pour la diffusion, etc...

25 : 25 images par seconde.
Format PAL/SECAM (Europe et autres pays), appareils audio et vidéo, films, etc...

24 : 24 images par seconde.
Films des Etats-Unis, et autres applications.

6. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Pour sauvegarder les paramètres, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [ENTER/YES] pour avoir l’écran “Save”, puis **sauvegardez le morceau** (p. 80).



Vérifiez qu’il s’agit du même type de synchronisation MTC sur les deux machines.

MEMO

Le MTC envoyé par le SP-808EX débute avec 0h/0m/0s/0f. Cependant, si “MTC Offset” est sélectionné (p. 181), le temps suivra le paramètre de démarrage MTC.

Utiliser l’horloge MIDI avec le SP-808EX désigné comme maître

1. Vérifiez que le connecteur MIDI OUT/THRU est positionné sur “MIDI OUT” (p. 176).
2. Connectez la sortie MIDI OUT du SP-808EX à l’entrée MIDI IN de l’autre appareil, à l’aide d’un câble MIDI approprié.
3. Appuyez sur [SONG/TRACK], puis sur [▼] pour sélectionner “Set Song Param?”.
4. Pressez [ENTER/YES].
5. Avec [▼] ou [▲], sélectionnez le paramètre “SyncSource”, et tournez la molette VALUE/TIME jusqu’à ce que “INTERNAL” apparaisse.

INTERNAL : Le SP-808EX est réglé comme maître, et fonctionne selon sa propre gestion du temps.EXT.

MTC : Le SP-808EX est esclave, et fonctionne selon les messages MTC reçus depuis l’autre appareil.

6. Appuyez sur [▼] et choisissez “(Sync) Out”, puis tournez la molette VALUE/TIME jusqu’à ce que “MIDI CLK” apparaisse.

“(Sync) Out” détermine le type de messages de synchronisation envoyés par le connecteur MIDI OUT.

OFF : Pas de message de synchronisation.

MIDI CLK : Messages MIDI Clock (horloge MIDI).

MTC : Messages MTC (MIDI Time Code).

7. Pressez [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.
8. Réglez l’autre appareil comme esclave pour une synchronisation MIDI Clock (veuillez vous référer au manuel d’utilisation fourni avec votre appareil).
9. Réglez l’autre appareil en mode Standby pour qu’il soit prêt à répondre aux actions de synchronisation (veuillez vous référer au manuel d’utilisation fourni avec votre appareil).
10. Démarrez la lecture d’un morceau sur le SP-808EX.

La lecture du morceau est synchronisée sur l’appareil connecté.

Pour sauvegarder les paramètres maintenez [SHIFT] et appuyez sur [ENTER/YES] pour appeler l’écran de Sauvegarde (Save), puis enregistrez le morceau (p. 80).

MEMO

L’horloge MIDI du SP-808EX est envoyée selon la progression des mesures déterminée par les paramètres de Tempo Map (p. 79), de BPM Tune (p. 78) et de Vari-Pitch (p. 45). Réglez ces paramètres de telle sorte qu’ils correspondent aux phrases enregistrées sur les pistes.

Synchroniser le SP-808EX avec un autre appareil MIDI (MTC)



Par moments, les messages MTC envoyés par les séquenceurs MIDI logiciels peuvent être instables. Faites les synchronisations avec le SP-808EX comme maître autant que possible.

Synchroniser le SP-808EX avec un autre appareil MIDI désigné comme maître

1. Connectez l’entrée MIDI IN du SP-808EX et la sortie MIDI OUT de l’autre appareil (par exemple un séquenceur) à l’aide d’un câble MIDI.
2. Ajustez les paramètres MTC du SP-808EX (y compris “SyncSource” et “MTC Type”).
3. Réglez l’autre appareil de telle sorte qu’il soit prêt à envoyer les messages MTC (veuillez vous référer au manuel d’utilisation fourni avec cet appareil).
4. Pressez [▶] (PLAYBACK) sur le SP-808EX.
5. Le témoin clignote, et le SP-808EX est en mode “attente de synchronisation”.
6. Lancez le morceau sur l’autre appareil.

Le SP-808EX démarre la lecture synchronisée.

Régler les paramètres MTC du SP-808EX

1. Appuyez sur [SONG/TRACK], puis sur [▼], pour choisir “Set Song Param?”.
2. Pressez [ENTER/YES].
3. Avec [▼], sélectionnez le paramètre “SyncSource”, et tournez la molette VALUE/TIME jusqu’à ce que “EXT.MTC” apparaisse.

INTERNAL : Le SP-808EX est réglé comme maître, et fonctionne selon sa propre gestion du temps.

EXT. MTC : Le SP-808EX est esclave, et fonctionne selon les messages MTC reçus depuis l’autre appareil.

4. Pressez [▼] pour choisir “MTC Type”, et déterminez le type de synchronisation qui correspond à l’autre appareil au moyen de la molette VALUE/TIME.

30 : 30 images par seconde.
Equipement audio professionnel, format NTSC (Japon et USA) des appareils vidéo noir et blanc, etc...

29.97N : 29.97 images par seconde, format “non-drop”. Format NTSC des appareils vidéo couleur, etc...

29.97D: 29.97 images par seconde, format “drop”.
Format NTSC des appareils vidéo couleur pour la diffusion, etc...

25 : 25 images par seconde.
Format PAL/SECAM (Europe et autres pays), appareils audio et vidéo, films, etc...

24 : 24 images par seconde.
Films des Etats-Unis, et autres applications.

5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Pour enregistrer les modifications, maintenez [SHIFT] et pressez [ENTER/YES] pour afficher l’écran de sauvegarde (Save), puis **sauvegardez le morceau** (p. 80).



Assurez-vous que le même type de synchronisation MTC est spécifié sur les deux appareils.

A propos de “Err Level” (Niveau d’erreur MTC)

Lorsque le SP-808EX est esclave dans une synchronisation MTC, il vérifie continuellement que les messages MTC sont correctement envoyés. S’ils ne le sont pas, le SP-808EX considère qu’il y a un problème avec la synchronisation MTC, et stoppe la lecture du morceau. Le **niveau d’erreurs MTC (MTC Error Level)** détermine le seuil de détection de problème.

Régler “ErrLevel” (niveau d’erreur MTC)

Après avoir effectué les étapes 1 à 4 ci-dessus :

1. Appuyez sur [▼] pour choisir “(MTC) Err Level”, at ajustez la valeur (1-10) à l’aide de la molette VALUE/ TIME.

Plus la valeur est haute, plus la tolérance est importante, et l’esclave peut continuer la lecture même si des erreurs surviennent.

Fixer le démarrage de synchronisation (MTC Offset)

Normalement, le MTC émis et reçu par le SP-808EX démarre un morceau à 0h/0m/0s/0f. Vous pouvez décaler le démarrage du morceau en réglant le paramètre “**MTC Offset**”. Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez que le SP-808EX démarre un morceau à un moment donné, s’il est synchronisé avec des images animées par exemple.

Régler l’offset MTC

1. Appuyez sur [SONG/TRACK], puis sur [▼], pour choisir “Set Song Param?”.

2. Pressez [ENTER/YES].

3. Avec [▼] ou [▲] sélectionnez “(MTC) Offset”.

4. Pour décaler le curseur dans “00:00:00:00” (Heure/ Minute/Seconde/Image), utilisez [◄] ou [►]. Ensuite, choisissez à l’aide de la molette VALUE/ TIME le moment voulu pour le démarrage du morceau (mesure 1, 1er temps, tic 0).

5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Pour sauvegarder les paramètres, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [ENTER/YES] pour avoir l’écran “Save”, puis **sauvegardez le morceau** (p. 80).

Lorsque l’offset MTC est réglé

Mode esclave : Le SP-808EX démarre la lecture du morceau lorsqu’il reçoit le MTC correspondant au moment spécifié par l’offset MTC.

Mode maître : Au démarrage du morceau, le SP-808EX n’envoie pas un MTC valant 0h/0m/0s/0f, mais un MTC avec la valeur de l’offset déterminé.

MEMO

L’indication de temps affichée sur l’écran du SP-808EX tient compte de l’offset

Contrôler plusieurs machines synchronisées à l’aide d’un appareil spécifique (MMC)

Le SP-808EX est compatible avec le **MMC (MIDI Machine Control)**. Le MMC est une sorte de message MIDI Système Exclusif (p. 185) qui permet le contrôle de plusieurs appareils depuis un seul.

Lorsque vous combinez plusieurs appareils MIDI compatibles MMC, vous pouvez lire, stopper ou avancer dans un morceau depuis un seul de ces appareils.



La compatibilité avec le MMC varie selon les appareils. En ce qui concerne le SP-808EX, vous trouverez les explications correspondantes dans la fiche d’Implémentation MIDI.



Il n’y a pas de relations entre maître et esclave du point de vue du MMC et maître et esclave du point de vue de la synchronisation.

Préparer le MMC

1. Réglez chaque machine pour une synchronisation MTC (p. 179-180).
2. Si un esclave MTC doit être maître MMC, connectez le MIDI OUT de cet appareil au MIDI IN des autres périphériques, pour l’envoi des messages MMC.
3. Déterminez, pour chaque appareil, s’il est maître ou esclave pour le MMC. Pour le réglage du SP-808EX, veuillez vous référer à la procédure suivante, “Régler les paramètres MMC”.

Lorsque le maître MMC est activé, les esclaves fonctionnent selon les messages envoyés par l’appareil maître.

Régler les paramètres MMC

1. Appuyez sur [SONG/TRACK], puis sur [▼], pour choisir “Set Song Param?”.
2. Pressez [ENTER/YES].
3. Avec [▼], choisissez “MMC Mode”.
4. A l’aide de la molette VALUE/TIME, déterminez la position du SP-808EX dans la synchronisation MMC :

OFF : Aucune information MMC n’est échangée.

MASTER : Le SP-808EX est maître.

SLAVE : Le SP-808EX est esclave.

5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Pour sauvegarder les paramètres, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [ENTER/YES] pour avoir l’écran “Save”, puis **sauvegardez le morceau** (p. 80).



Lorsque vous connectez deux SP-808EX, si vous bougez les faders ou les potentiomètres sur l’émetteur, des messages MIDI de Control Change sont envoyés, et il est possible que le récepteur soit incapable d’effectuer certaines opérations indépendamment. Dans ce cas, n’envoyez pas de messages de Control Change depuis l’émetteur :

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] sur l’émetteur, puis sur [▼] pour choisir “Set MIDI Param ?”.
2. Pressez [ENTER/YES] pour avoir les paramètres MIDI.
3. Avec [▼], sélectionnez “Mixer,D-Beam”, et mettez sa valeur sur “STOP” à l’aide de la molette VALUE/TIME.
4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Ce paramètre est automatiquement sauvegardé.



En utilisant le SP-808EX avec d’autres appareils, le même type de problème peut survenir. Stoppez également la transmission de messages liés aux faders et potentiomètres.



En synchronisation sur l’horloge MIDI (MIDI Clock), le SP-808EX est maître, et les informations de lecture, de stop, ainsi que d’autres messages MIDI liés au système temps-réel sont envoyés. Ils ne le sont pas lorsque l’on est dans une configuration MMC avec le SP-808EX esclave.

Synchroniser un magnétophone multipiste ou un équipement vidéo

Si vous souhaitez synchroniser le SP-808EX avec un magnétophone multipiste qui ne gère pas le MTC, un appareil de synchronisation spécifique est nécessaire. Pour le synchroniser avec du matériel vidéo professionnel ou d’autres machines utilisant le codage SMPTE, utilisez un convertisseur SMPTE/MTC”.

Avec l’ajout d’accessoires simples, certains appareils vidéo grand public (banc de montage par exemple) peuvent être synchronisées avec le SP-808EX. Pour plus d’informations, veuillez consulter votre revendeur.

Utiliser un séquenceur MIDI pour enregistrer et lire des informations liées à la console

Lorsque vous synchronisez le SP-808EX avec un séquenceur, vous pouvez lui envoyer des messages MIDI relatifs aux mouvements des faders et potentiomètres. En enregistrant ces messages, vous automatiserez votre mixage.

MEMO

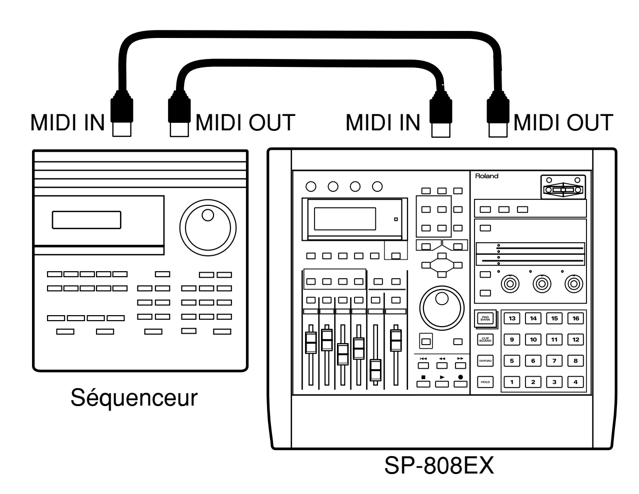
Les messages MIDI à envoyer (canal MIDI, affectation du numéro de contrôleur) sont les même que les messages reçus, présentés dans “Changer les paramètres de la console” (p. 178).



Les mouvements des potentiomètres d’effets temps-réel ainsi que les opérations sur le Step Modulator ne sont ni envoyés ni reçus comme messages MIDI, ils ne peuvent donc pas être utilisés lors d’un mixage automatisé. De la même façon, le contrôleur D-Beam ne peut pas être pris en compte, l’information étant envoyée mais pas reçue.

Préparer un mixage automatisé

1. Effectuez les connexions suivantes :



2. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [▼] pour choisir “Set MIDI Param ?”.

3. Pressez [ENTER/YES] pour afficher l’écran des paramètres MIDI.

4. Avec [▼], sélectionnez “Mixer,D-Beam”, et si sa valeur est réglé sur “STOP”, passez-la à “SEND” à l’aide de la molette VALUE/TIME.

5. Maintenez [▼] pour choisir “Out/Thru Select”, puis faites tourner la molette VALUE/TIME pour mettre la valeur à “OUT”.

6. Appuyez sur [SHIFT] et sur le locateur [CLEAR] pour faire apparaître l’écran de visualisation de la console.

Après avoir effectué ces préparatifs, mettez votre séquenceur en standby, prêt pour un enregistrement temps-réel. Lorsque vous agissez sur le SP-808EX, les modifications sont enregistrées pas le séquenceur.

Pour contrôler le résultat, vous pouvez voir les changements sur l’écran de visualisation de la console.

A propos du MIDI Local Control

En général, sur les appareils MIDI utilisés pour l’enregistrement de morceaux ou de données dans un séquenceur, le MIDI Local Control peut être activé (désactivé) en connectant (déconnectant) la section Contrôleur (clavier, potentiomètres, etc.) de la section Générateur sonore. Cette fonction a pour but d’éviter l’arrivée simultanée d’informations depuis les contrôleurs et l’entrée MIDI IN (cela se produit par exemple lorsqu’un séquenceur est connecté en boucle : IN → OUT, OUT → IN). Cependant, **il n’existe pas de paramètres de MIDI Local Control sur le SP-808EX**. En effet, il n’est pas possible d’enregistrer les sons des pads sur un séquenceur externe, et une redondance d’informations concernant la console n’est pas dérangeante. Ainsi, la gestion du MIDI Local Control n’est pas nécessaire pour un mixage automatisé.

Contrôle d'autres appareils MIDI via les pads

Le SP-808EX peut contrôler les aspects suivants d'autres appareils MIDI :

Envoi de Messages de Note On/Off

En appuyant sur les pads du SP-808EX, vous pouvez envoyer des messages de Note à des appareils externes.

L'envoi commence dès que vous appuyez sur le pad : un message de Note Off est envoyé lorsque vous relâchez le pad.

Sélectionnez un des canaux d'émission, 1-16.

Changer le canal d'émission MIDI

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis sélectionnez le paramètre "Set MIDI Param?" en appuyant sur [].

2. Appuyez sur [ENTER/YES] pour appeler l'écran des réglages MIDI.

3. Vérifiez que "Pads Tx Ch." est bien sélectionné.

4. Tournez la molette VALUE/TIME pour sélectionner le canal (1-16).

En position "OFF," aucun message de Note On/Off n'est émis.

5. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l'écran HOME.

Le SP-808EX sauvegarde automatiquement les paramètres en interne, dès qu'un disque est enlevé, et lors de certaines opérations.

Le réglage des pads et des numéros de Note reçus s'effectue de la même façon que pour le canal de réception (p. 176).

MEMO

Le SP-808EX sauvegarde automatiquement les paramètres en interne, dès qu'un disque est enlevé, et lors de certaines opérations.

Contrôle d'autres appareils MIDI via les Contrôleurs

Les trois Contrôleurs de Volume et le Contrôleur D-Beam peuvent envoyer leurs informations sous forme de données MIDI. Voici les numéros utilisés pour l'envoi de ces données.

Canal MIDI :

11 (Canal pour MASTER OUT) (Fixé)

N° de Contrôleur	Contrôleur D Beam
16 (General Controller 1)	C1
17 (General Controller 2)	C2
18 (General Controller 3)	C3
19 (General Controller 4)	C4
80 (General Controller 5)	C5, BL (gauche)
81 (General Controller 6)	C6, BR (droit)

C1-C3 et C4-C6 sont sélectionnés comme des effets ordinaires.

BL: Contrôleur D-Beam (gauche)

BR: Contrôleur D-Beam (droit)

Si vous contrôlez d'autres appareils MIDI avec le Contrôleur D Beam, réglez l’autre appareil en réception sur le canal MIDI 11, afin de lui permettre de répondre aux messages de Control Change comme désiré. Le numéro de Contrôleur ne peut être modifié).



Si le paramètre MIDI “Mixer, D-Beam” est sur “STOP”, les messages MIDI ne seront pas envoyés. Dans ce cas, procédez ainsi, pour le régler sur “SEND” :

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [▼] pour choisir “Set MIDI Param ?”.

2. Pressez [ENTER/YES] pour voir l’écran des paramètres MIDI.

3. Avec [▼] sélectionnez “Mixer,D-Beam”, et passez sa valeur à “SEND” à l’aide de la molette VALUE/TIME.

4. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

Ce paramètre est automatiquement sauvegardé.

MEMO

Lorsque “STOP” est sélectionné à l’étape 3, les message de Control Change du contrôleur D-Beam ne sont pas transmis.

Utiliser un module de sons MIDI externe pour le métronome

Bien que vous disposiez d’un son de métronome interne au SP-808EX lors de l’enregistrement comme dans d’autres situations (p. 74), vous pouvez utiliser un module de sons externe comme son de métronome.



Connectez d’abord la sortie MIDI OUT du SP-808EX à l’entrée MIDI IN du module de sons.

Son du métronome provenant d’un expandeur externe

1. Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [▼] pour choisir “Set System Param ?”.

2. Pressez [ENTER/YES] pour faire apparaître l’écran des paramètres du système.

3. Avec [▼] ou [▲] sélectionnez “Metro. Sound”, et mettez sa valeur à “MIDI(REC)” ou “MIDI(ALWAYS)” à l’aide de la molette VALUE/TIME.

4. Appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis sur [v] pour choisir “Set MIDI Param ?”, et pressez [ENTER/YES].

5. Avec [▼] ou [▲], choisissez “Metronome Ch.” (canal MIDI du métronome), puis faites tourner la molette VALUE/TIME pour sélectionner le canal MIDI (1-16) qui correspond à votre module de sons.

6. Pressez [▼] et choisissez “Accent Note”, puis à l’aide de la molette VALUE/TIME, sélectionnez la note du son accentué (1er temps).

7. Appuyez sur [▼] et sélectionnez “Velocity” (vélocité de l’accent). Ensuite, déterminez le volume du son accentué (valeur de vélocité MIDI, 0-127).

8. Pressez [▼] et choisissez “Normal Note”, puis à l’aide de la molette VALUE/TIME, fixez la note pour le son non accentué.

9. Appuyez sur [▼] et sélectionnez “Velocity”. Ensuite, déterminez le volume du son non accentué.

10. Appuyez sur [PLAY] pour revenir à l’écran de départ.

NOTE

- Ces paramètres sont automatiquement sauvegardés, quand la disquette est éjectée comme dans d’autres situations.
- Si “MIDI (REC)” ou “MIDI (ALWAYS)” est sélectionné à l’étape 3, le paramètre “Metro.Level” (volume du métronome) est désactivé. Dans ce cas, utilisez le contrôle de volume de votre module de sons externe pour régler le volume du métronome.
- Si le son de métronome de votre module de sons ne correspond pas à la note ni au volume désirés, vérifiez le canal MIDI choisi (étape 5), et les connexions entre le module de sons et votre équipement audio.

Autres considérations MIDI

Système exclusif MIDI

Les messages MIDI de système exclusif sont utilisés pour envoyer ou recevoir des informations spécifiques à un appareil donné.

Sur le SP-808EX, les messages MIDI de système exclusif gèrent l’envoi et la réception de données MMC (p. 181) et MTC. Ils ne servent à aucune autre fonction.



Le MIDI ne permet pas l’échange de données entre différents SP-808EX. Ceci se fait par l’échange de disques ZIP.



Les paramètres non modifiables par Program Change ou Contrôle Change ne le sont pas davantage pas messages MIDI système exclusif.

Chapitre 15 Annexes

Dépannage

Si vous rencontrez des problèmes avec le SP-808EX, vérifiez tout d'abord les points suivants. Si le problème persiste, consultez le revendeur Roland le plus proche. Si vous avez des difficultés à comprendre les messages affichés, veuillez vous référer à la liste des messages principaux, p. 192.

Pas de son

Il n'y a pas de son du tout

- Est-ce que l'alimentation du SP-808EX et de tous les appareils connectés est activée ?
- Toutes les connexions sont-elles correctes ? (p. 21)
- Est-ce qu'un câble est défectueux ?
- Le volume de la console ou de l'ampli est-il réglé correctement ?
- Le Fader Master est-il poussé ?
- Est-ce que [MUTE] est éclairé en rouge ?
  → Pressez [MUTE] afin d'éteindre le témoin.
- Le niveau de l'instrument relié au SP-808EX est trop bas.
  → Le câble de branchement que vous utilisez ne serait-il pas muni d'une résistance ?
  Utilisez un câble de branchement dépourvu de résistance.

Pas de son dans le casque

- Est-ce que le potentiomètre du casque (PHONES) est réglé correctement ?

Le son provenance de sources externes ne ressort pas

- Les potentiomètres de niveau d'entrée (INPUT LINE et INPUT MIC) sont-ils réglés correctement ?
- Le fader MIC/LINE est-il poussé ?
  → Maintenez la touche [SHIFT] et appuyez sur [SCRUB] pour éteindre l'indicateur (PAD), puis réglez le fader MIC/LINE.
- Les câbles sont-ils connectés correctement ?

Pas de son en provenance des pads (échantillons)

- Est-ce que l'échantillon est assigné à l'un des pads allumés ?
- Le son n'a-t-il pas été échantillonné sans signal ?
- Est-ce que le volume du pad (PadsLevel) dans la console est correctement réglé ?
  → Maintenez [SHIFT] et pressez [SCRUB] pour allumer l'indicateur (PAD), puis réglez le fader MIC/LINE.
- Le volume des échantillons individuels est-il ajusté ?
  → Appuyez sur la touche [LEVEL] dans QuickEdit et réglez le volume.
- Y a-t-il quatre sons stéréos joués simultanément, en incluant ceux provenant des pistes ?
- "Pad To Track" (p. 44) est-il réglé sur ON avec le fader de piste monté ? → Montez le fader de la piste.



Si le statut des pistes [STATUS] est allumé en vert (PLAY), appuyez sur [STATUS] pour désactiver celles qui ne sont pas nécessaires.



Si la fonction Track Voice Reserve (p. 159) est activée, et que tous les [STATUS] de piste sont allumés en vert (PLAY), alors aucun son des pads n'est joué, même si le morceau est stoppé.

→ Appuyez sur [SONG/TRACK] et choisissez "Set Song Param?", puis désactivez Track Voice Reserve (passez la valeur à "off").



Des échantillons d'un même groupe Mute (p. 42) ne peuvent être joués simultanément.

Pas de son en provenance du morceau (pistes)

- Les faders des pistes sont-ils poussés ?
- Y a-t-il des [STATUS] allumés en vert (PLAY) ?
- Les pistes sont-elles vides ou enregistrées sans signal ?



Si des passages très courts (moins de 0,3 seconde environ) sont créés lors d'enregistrement temps réel des événements (Event Realtime Recording), des portions des phrases précédente et suivante peuvent ne pas être relus. Cela dépend du placement de ces phrases. (p. 73)

Il n'y a pas de son lorsque les effets sont activés

- Un des effets insérés coupe-t-il complètement le son ?
  → Appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour activer ou désactiver les effets.
- Le volume de sortie de l'effet inséré est-il réglé correctement ?
  → Maintenez [SHIFT] et pressez [FX INFO]. Ensuite, appuyez sur [ENTER/YES] pour faire apparaître l'écran de niveaux, et augmentez le niveaux des effets.

Parfois la lecture n’est pas instantanée

- Le disque dur se met en veille si aucune opération de lecture ou d’écriture n’est faite pendant 30 minutes. Quelques secondes sont nécessaires pour sa remise en route.

Des effets inattendus sont ajoutés

- Les effets internes sont-ils activés ?
  → Appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour les désactiver.

Lecture de morceaux et d’échantillons (pads)

Le son du pad ne s’arrête pas

- La valeur du paramètre “PlayMode” de l’échantillon est-elle “DRUM” ?
  → Étant donné que l’échantillon est joué jusqu’au bout, si celui-ci est long il peut sembler que le son ne s’arrête pas.



Si le paramètre de bouclage (Loop) de l’échantillon (p. 41) est sur “OFF”, la lecture s’arrête à la fin de l’échantillon, sans tenir compte du paramètre “PlayMode”.

Les sons des pads sont joués alors que vous ne pressez sur aucun pad

- Le contrôleur D Beam [PAD TRIG] est-il allumé ?
  → Appuyez sur [PAD TRIG] pour l’éteindre.

Le morceau n’est pas joué à la bonne tonalité (hauteur)

- Le Vari-Pitch (p. 45) est-il activé ?
  → Appuyez sur [VARI PITCH] pour l’éteindre.
- Le contrôleur D Beam [PITCH] est-il allumé ?
  → Pressez [PITCH] pour l’éteindre.
- Avez-vous ajouté un effet qui modifie la tonalité (tel que le Stereo Pitch Shifter) ?
  → Appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] pour le désactiver.

Pendant la lecture, le son n’est pas joué immédiatement, alors que [STATUS] est activé, et que la piste est allumée en vert (PLAY)

- Track Voice Reserve (p. 159) est-il désactivé ?
  → Appuyez sur [SONG/TRACK] et choisissez “Set Song Param?”, puis activez Track Voice Reserve (réglez-le sur “On”).

Le morceau n’est pas lu, même lorsque vous appuyez sur [▶] (PLAYBACK)([▶] clignote)

- Est-ce que le paramètre “SyncSource” (p. 179) du morceau vaut “MTC” ?
  → Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [SONG/TRACK], puis passez la valeur du paramètre “SyncSource” à “INTERNAL”.

Enregistrement de pistes audio et échantillonnage

Les indicateurs de niveau réagissent au signal d’entrée, mais l’enregistrement ne se fait pas

- Avez-vous sélectionné “Event Realtime Recording” ?
  → Pour enregistrer un signal audio, appuyez sur [SHIFT] et [●] pour sélectionner “Track Audio Recording”.

L’échantillonnage ne démarre pas, lorsque vous appuyez sur [SAMPLING]

- Le paramètre “Start/w” approprié (p. 49, 50) est-il sélectionné ?

Les sons en provenance des effets ne peuvent ni être enregistrés ni échantillonnés

- Les effets sont-ils insérés dans le MASTER OUT ?
  → Pour ajouter de l’effet lors de l’enregistrement ou de l’échantillonnage, la position de l’effet doit être “INS RECORD”.
- Le paramètre “Return”, dans l’écran “MIX COMMON”, est-il réglé sur “PLAY-ONLY” (utilisation de la méthode Send/Return) ?
  → Pour enregistrer l’effet, réglez-le sur “Rec(orPLAY)”: appuyez sur [SHIFT] et [MUTE] pour faire apparaître l’écran “MIX COMMON”, puis changez la valeur du paramètre “Return”.

Les sons venant de AUX IN ne sont pas enregistrés

- Dans la section “AUX In&Out” de la console, le paramètre “In” est-il réglé sur ”THRU(->LINE)” ?
  → Maintenez [SHIFT] et pressez [MUTE] pour faire apparaître l’écran “MIX COMMON”, puis réglez le paramètre “In” sur “REC(orPLAY)”.

Vous n'entendez pas ce qui est enregistré juste avant et après un Punch In/Out

- Le paramètre "PrePunch" vaut-il "TRACK" (p. 74) ?
  → Appuyez sur [SHIFT] et [SYSTEM/DISK], puis réglez-le sur "SOURCE".

Il y a de la distorsion ou du bruit dans le son enregistré ou échantillonné ?

- Le niveau d'entrée est-il réglé correctement ?
  → Ajustez les niveaux dans les écrans "Level Meter" et "Sampling"
- La distorsion résulte-t-elle du mixage de plusieurs voies ou pads ?



En fusionnant des pistes, ou dans d'autres situations, la distorsion peut être due à des niveaux excessifs engendrés par l'addition des sons de plusieurs voies.

→ Baissez les faders, ou réglez l'atténuateur d'enregistrement (p. 90)

- Y a-t-il un effet de distorsion appliqué à ce son ?
- La distorsion est-elle due à l'égalisation ?
  → Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [EFFECTS], puis pressez [▼] jusqu'à l'apparition de l'écran de l'égaliseur. Ensuite, désactivez l'égaliseur.



Les réglages de l'égaliseur peuvent rendre le son distordu même si les niveaux ne sont pas excessifs.

- Un potentiomètre de niveau d'entrée non utilisé est-il monté ?
  → Pour éviter d'ajouter du bruit, baissez tous les potentiomètres de niveau non utilisés.

L'enregistrement ressort en mono

- Le paramètre "Type" d'échantillonnage ou d'enregistrement est-il sur "MONO" (p. 50, 83) ?
- Le paramètre "Merge-L&R" de la console est-il sur "on" ? (p. 102)
- L'effet que vous utilisez sort-il en mono ?

En échantillonnant, le début du son manque

- La valeur "Lev. 1-8" du paramètre "Start/w" (p. 50) est-elle trop élevée ?

Utilisation des effets internes

Il est impossible d'appliquer les effets

- EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] est-il activé (allumé) ?
- Le paramètre "FxLoc." (position de l'effet dans la console) est-il réglé correctement ?
  → Pressez [SHIFT] et [MUTE] pour avoir l'écran "MIX COMMON", et changez la valeur de "FxLoc".

Les effets ne fonctionnent pas en mode Send/Return

- Les effets sont-ils activés sur les voies ?
  → Pressez sur [EFFECTS] pour chaque voie afin de les activer.



[EFFECTS], pour les pads et l'entrée MIC/LINE, peut être activé indépendamment.

- Le niveau d'envoi d'effet pour chaque voie est-il à zéro ?
  → Maintenez [SHIF] et appuyez sur le locateur [CLEAR] pour obtenir l'écran de la console, puis ajustez la valeur du paramètre "FX" de chaque voie à l'aide de la molette VALUE/ TIME.

La durée de l'effet n'est pas synchronisée avec le tempo du morceau

- Est-ce qu'un "?" apparaît à gauche du paramètre "Tempo Sync" pour chacun des effets ?
  → La synchronisation ne peut pas se faire si le tempo est trop élevé.



Le tempo ne peut pas être synchronisé directement avec les échantillons en provenance des pads. Faites correspondre le tempo du morceau avec celui des échantillons, puis synchronisez les effets avec le tempo.

Les paramètres des effets ne sont pas contrôlés par les potentiomètres d'effets temps-réel (Realtime Effects)

- Est-ce que le paramètre que vous essayez de modifier est bien assigné aux potentiomètres ? (p. 110)
  → L'échelle de valeurs du paramètre est-elle correcte ? (p. 149)



Si le paramètre système “Knob Control” (p. 149) vaut “NULL”, la valeur des paramètres ne change pas tant que le potentiomètre n’a pas atteint leur valeur courante.

→ Si besoin, réglez “Knob Control” sur “JUMP”

- Le contrôleur D Beam [EFFECTS] est-il sur “On” ?



Les paramètres assignés aux potentiomètres C5 et C6 sont dépendants des actions effectuées sur le contrôleur D Beam.

Disques et Mémoire

Le temps d’enregistrement restant n’augmente pas lorsque vous effacez des pistes ou des échantillons de pads

- Avez-vous réalisé l’opération de nettoyage du disque (Cleanup Disk) (p. 52) ?



Lorsque des formes d’onde présentes sur le disque sont partagées par des échantillons issus d’opérations telles que la copie, la division, etc., il est possible que le temps restant soit inchangé, même après avoir achevé le nettoyage (Cleanup Disk).

Utilisation du Step Modulator

Le Step Modulator ne fonctionne pas comme prévu, lorsque [STEP MOD] est activé

- Les paramètres appropriés, tels que “Trig”, sont-ils sélectionnés dans l’écran “Setup” (p. 154) ?
- Les réglages d’effets, ainsi que leur assignation, ont-ils été effectués correctement (p. 110) ?

Avec les Patches de synthétiseurs analogiques, la note jouée est différente de celle sélectionnée

- L’accord des oscillateurs est-il correct ?

  → En utilisant “Coarse” et “Fine”, ajustez l’accord de chaque oscillateur (p. 137).

- “Oscillator Key Follow” est-il sur “off” ?

  → Réglez “Pt. KF” sur “On” (p. 137).

- Des hauteurs de notes non désirées peuvent provenir des changements de hauteur provoqués par le Portamento s’il est activé (p. 135).

Utilisation du contrôleur D Beam

Le témoin rouge du capteur reste allumé

- Y a-t-il quelque chose dans le voisinage du capteur qui puisse bloquer le faisceau ?
- La sensibilité du D Beam est-elle correctement réglée (p. 34) ?

  → Si vous pressez [SHIFT] et [EFFECTS] du contrôleur D Beam, puis appuyez sur [ENTER/YES], en prenant garde de ne pas mettre votre main dans le champ du capteur, la sensibilité est réglée automatiquement.

Le bon effet D Beam ne marche pas quand plusieurs SP-808EX sont utilisés simultanément

- Le D Beam ID (numéro d’identification) de plusieurs SP-808EX est-il identique ?

  → Appuyez sur [SHIFT] puis sur la touche [PAD TRIG] du contrôleur D Beam. Sélectionnez “Beam ID”, et faites en sorte que la valeur donnée soit différente sur tous les SP-808EX utilisés.

Le métronome

Le métronome interne ne marche pas

- Est-il désactivé ?

  → Pressez [SHIFT] et [⏮] pour l’activer.

- Le niveau du métronome est-il à zéro ?

  → Appuyez, dans l’ordre, sur [SYSTEM/DISK] et sur [ENTER/DISK], puis augmentez la valeur de “Metro.Level”.

- Est-il spécifié que le métronome doit être joué par un appareil externe ?

  → Appuyez, dans l’ordre, sur [SYSTEM/DISK] et sur [ENTER/DISK], puis réglez le paramètre “Metro” sur “INT”.

Vous n’entendez pas le métronome via un appareil MIDI externe

- Le volume de l’appareil est-il baissé ?
- La connexion MIDI OUT du SP-808EX -> MIDI IN de l’appareil externe est-elle correcte ?
- Le canal MIDI utilisé pour le métronome correspond-il d’une machine à l’autre? (p. 185)

Utilisation du SP-808EX avec d’autres appareils MIDI

Le morceau MIDI sonne “pauvre” dans son ensemble

- Les câblages MIDI sont-ils corrects ?
- Les câbles sont-ils en bon état ?
- Le paramètre “Out/Thru Select” (p. 176) est-il correct ?



Lorsqu’il est sur “THRU”, le connecteur MIDI OUT/THRU fonctionne comme un connecteur THRU.

Les sons d’un pad ne reproduisent pas les notes envoyées par l’appareil externe

- Le canal de réception du pad correspond-il au canal d’envoi (send channel) de l’appareil externe ?

→ Appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis sélectionnez le paramètre “Set MIDI Param?”. Vous pouvez alors réglez “Pads RX ch.” et faire les correspondances.

Des pads MIDI (SPD-20 par exemple) sont connectés, mais le son est coupé juste après avoir été joué, ou des sons percussifs répétés ne peuvent être joués

- Le paramètre “PadPlay” est-il sur “DRUM” (p. 41) ?

Le SP-808EX et l’appareil MIDI externe ne sont pas bien synchronisés

- Les paramètres qui concernent la synchronisation (p. 178–180) sont-ils réglés correctement ?



L’appareil esclave doit pouvoir recevoir les messages de synchronisation, et l’appareil maître doit les envoyer lors de la lecture du morceau.

Extension du SP-808EX à l’aide du SP808-OP1 (ou SP808-OP2)

Le signal en provenance de l’entrée numérique (DIGITAL IN) n’est pas audible

- Le paramètre système “Input Source” est-il correctement réglé ?

→ Appuyez sur [SYSTEM/DISK] puis sur [ENTER/YES], et passez la valeur du paramètre “Input Source” à “DIGITAL1” ou “DIGITAL2” (selon l’entrée que vous souhaitez utiliser).



Les entrées DIGITAL IN et MIC/LINE IN ne peuvent pas fonctionner en même temps. Si vous souhaitez avoir simultanément des entrées numériques et analogiques, utilisez l’entrée AUX IN.

- Les signaux numériques sont-ils bien envoyés par l’appareil externe ?

→ Certains appareils audio n’envoient pas de signaux numériques s’ils ne sont pas en mode “Play”. Il faut alors les régler en mode Standby (Pause).

- La fréquence d’échantillonnage est-elle compatible ?

→ Lorsque les signaux proviennent de lecteurs CD ou MD, utilisez un disque ZIP formaté à 44.1 kHz.



Le SP-808EX ne peut pas recevoir ni traiter des signaux numériques à 48 kHz.

- Les formats des signaux numériques correspondent-ils ?

→ Utilisez des appareils audio conformes au format S/P DIF



Certains enregistreurs multipistes utilisant des formats spécifiques ne peuvent pas être connectés au SP-808EX.

Le Vari-Pitch est désactivé lorsqu’une entrée numérique est sélectionnée

→ Le Vari-Pitch ne peut pas être utilisé en même temps qu’une entrée numérique.

Le lecteur de ZIP externe n’est pas reconnu

- Les connexions SCSI et les paramètres de terminaison sont-ils corrects ? (p. 172)
- Est-ce qu’un numéro d’identification (SDCSI ID) est utilisé par plusieurs appareils ? (p. 172)
- L’un des lecteurs ZIP est-il éteint ?

Autres problèmes

La pédale est connectée, mais ne marche pas comme prévu

- Le paramètre “FSW Type” est-il correct ?

→ Appuyez sur [SYSTEM/DISK], puis sur [ENTER/YES], et ajustez le paramètre “FSW Type” (p. 162).

Les données ne sont pas enregistrées sur le disque ZIP (lorsque le SP-808EX est allumé)

→ Menez à bien la procédure de sauvegarde (Save) avant d’éteindre le SP-808EX ou d’éjecter le disque (p. 80, 111).

Les données du disque ZIP sont corrompues ou endommagées

→ Les données dans ce cas ne peuvent être restaurées.



Dans certains cas, en choisissant “FULL” comme format, des disques défaillants peuvent être réutilisés comme disques vierges. Cependant, vu qu’ils peuvent être endommagés ou cassés, ne stockez pas de données importantes dessus.



Les données peuvent être endommagées pour les raisons suivantes :

- Le disque a atteint sa durée de vie.
- L’alimentation a été coupée alors que le disque était utilisé.
- Le disque a été soumis à un champ magnétique ou à un choc physique important.
- L’environnement d’utilisation est sorti du cadre décrit dans “REMARQUES IMPORTANTES” (p. 10) ou dans les manuels fournis avec le SP-808EX.

Il est difficile de voir l’écran car il est très blanc (ou très noir)

→ Réglez le contraste.



Vous pouvez régler le contraste en appuyant sur le locateur [CLEAR] et en faisant tourner la molette VALUE/TIME.

Liste des principaux messages (ordre alphabétique)

ARE YOU SURE ?

Etes-vous sûr de vouloir effacer ou changer des données ?

Audio REC → Track

L'enregistrement audio dans la piste est prêt.

Audio Setup Sens ?

Démarrer la configuration automatique de la sensibilité du contrôleur D Beam ?

Bank is Protected

L'action ne peut être réalisée car la banque du pad est protégée.

Canceled

L'action est abandonnée.

Can't Execute (Out of 50% - 150 %)

L'opération de Time Stretch ne peut être effectué, car le ratio d'extension est hors des limites (50 à150 %).

Can't Make New Wave (New Song)

Impossible d'exécuter l'action, car le nombre total de formes d'onde (ou de morceaux) dépasse la limite autorisée pour le disque.

↑ Change ? (YES/NO)

Passer au Patch d'effets affiché ?

Creating Phrase...

Une nouvelle phrase est créée (pour l'enregistrement pas-à-pas).

D.In Locked.

L'entrée numérique reçoit le signal correctement.

D.In Unlock. Use Analog In ?

L'entrée numérique ne reçoit pas de signal. Utiliser l'entrée analogique ?

DiSc SLEEP... (dans l'écran SONG POSITION)

Le lecteur de disque s'est mis en veille, s'il n'y a pas eu d'opération de lecture ni d'écriture pendant 30 minutes.

Disk Full.

La procédure est interrompue car la totalité du disque est occupée.

Dis is NOT Ready.

Le disque n'est pas inséré dans l'appareil externe.

Disk Medium Error.

La lecture ou l'écriture sur le disque ne s'est pas achevée. Il peut y avoir des problèmes à la surface du disque.

Drive Too Busy.

La lecture ne peut pas se faire complètement, car la phrase à jouer est trop courte, et son emplacement trop près pour la vitesse du disque (p. 72).

Eject Canceled.

L'éjection du disque est annulée.

Eject, (Not Saved) ARE YOU SURE ?

Le disque sera éjecté alors que le morceau n'est pas enregistré. Etes-vous sûr ?

Event REC (Realtime)

L'enregistrement d'événements en temps réel est prêt.

Finished. Check result. OK ?

L'échantillonnage est terminé. Veuillez vérifier le résultat. Appuyez sur [ENTER/YES] si vous êtes satisfait.

Hit ENTER to Divide.

Pressez [ENTER/YES] à l'endroit où vous voulez diviser l'échantillon (division manuelle).

Hit ENTER to Set

Appuyez sur [ENTER/YES] pour définir un point de départ, etc., d'un échantillon.

Hit Pad to REC start

Appuyez sur un des pads d'échantillonnage pour démarrer l'enregistrement.

KEEP POWER ON !

Des données sont en train d'être sauvegardées dans la mémoire interne. N'ÉTEIGNEZ SURTOUT PAS !

Memory Full.

L'opération est interrompue car il n'y a plus assez de mémoire pour stocker les événements.

Metronome ON(OFF)

Indique l'activation (désactivation) du métronome.

MTC Sync. Master → SLAVE

Le SP-808EX est défini comme esclave pour une synchronisation MTC. Le morceau ne peut être joué s'il n'y a pas d'appareil externe connecté.

MTC Sync. Slave → MASTER

Le SP-808EX devient maître pour une synchronisation MTC.

No Disk Space.

La durée d'enregistrement restante n'est pas suffisante pour réaliser l'opération.

No Disk Space for New Phrase.

La durée d'enregistrement restante n'est pas suffisant pour créer une nouvelle phrase, lors d'enregistrement pas à pas.

No Memory for UNDO. Continue ?

La mémoire pour les événements n'est pas suffisante, et vous ne pourrez pas revenir sur ce que vous faites. Continuez-vous tout de même ?

Not SP-808 Disk.

Le disque inséré dans le lecteur externe n'est pas au format SP-808EX.

... NOT SP-808 disk. Format now ?

Un disque non formaté ou en mauvais format est inséré. Souhaitez-vous le formater ? Toutes les données qu'il contient seront perdues.

Now Sampling...

Échantillonnage en cours. Appuyez sur [SAMPLING] pour arrêter.

Overwrite ?

Overwrite OK ?

Le pad que vous avez choisi contient un échantillon, qui sera perdu si vous choisissez de réinscrire. Souhaitez-vous le faire ?

(Ce message apparaît lors de l'échantillonnage et de l'édition d'échantillons).

Over 64 Songs.

Le nombre total de morceaux dépasse la limite (64), l'action ne peut être exécutée.

Pre-Punch Monitor Source → TRACK

La source du moniteur (p. 74), lors de l'enregistrement, passe à "TRACK" (piste).

Pre-Punch Monitor Source → TRACK

La source du moniteur (p. 74), lors de l'enregistrement, passe à "SOURCE" (source).

Preset FX Patch used. Overwrite SONG only, ARE YOU SURE ?

Des effets sont utilisés dans le morceau, mais juste les données du morceau, mais pas les paramètres d'effets, seront enregistrés. Etes-vous sûr de vouloir procéder ainsi ?

Save Current Song ? (Overwrite Only.)

Souhaitez-vous enregistrer le morceau en cours avant de continuer ?

SCSI Checking...

Teste la connexion des appareils SCSI (lecteur externe)

Select One.

Plusieurs phrases sont sélectionnées et ne peuvent pas être retravaillées. Sélectionnez seulement une phrase.

Song is Protected.

Le morceau est protégé, il est impossible de travailler dessus.

Song Protected. Can't Save ! EJECT ?

Le morceau est protégé, il est impossible de le mettre à jour et de le sauvegarder. Souhaitez-vous éjecter le disque sans sauvegarder le morceau ?

Song Protected. Can't Save ! EJECT ?

Le morceau est protégé, il est impossible de le mettre à jour et de le sauvegarder. Souhaitez-vous en sélectionner un autre sans sauvegarder le morceau en cours ?

Verify Error.

Une erreur a été trouvée lors de la vérification du disque dupliqué.

Wrong Disk.

Ce n'est pas le bon disque qui a été insérée. Veuillez insérer le bon disque (lors d'un archivage)

Wrong Sample Rate.

La fréquence d'échantillonnage sur le lecteur externe est différente de celle du lecteur interne.

Liste des paramètres

PARAMÉTRES D'ÉCHANTILLON

([SAMPLE/BANK] "Set Sample Param?")

Paramètre	Valeur
PadPlay	GATE, TRIG, DRUM
LoopMode	OFF, ON(S-E), ON(L-E)
StartPoint	00000000–99999999
LoopPoint	00000000–99999999
Length(→End)	00000000–99999999
BPM BaseNote	𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
X	0–255
VolumeLevel	0–100
MuteGroup	OFF, GROUP-1–GROUP-7

PARAMÉTRES DE BANQUE

([SAMPLE/BANK] "Set Bank Param?")

Paramètre	Valeur
Name	(10 characters)
FootSwAssign	1–16
BeamAssign Upper	1–16
Lower	1–16

PARAMÉTRES SYSTÈME

COMMON ([SYSTEM/DISK] "Set System Param?")

Paramètre	Valeur
InputSource	MIC/LINE, DIGITAL1, DIGITAL2
Mon(PrePunch)	SOURCE, TRACK
Metro.	INT(REC), INT(ALWAYS), MIDI(REC), MIDI(ALWAYS)
Metro.Level	0–100
PreviewLength	1.0–10 sec
ScrubLength	25–100 msec
SongSave Confirm	ON, OFF
FSW Func	PLAY/STOP, DAMPER, SAMPL TRIG, FX ON/OFF, PUNCH I/O
FSW Type	DP-2, GPI
TimeDisp.	MEASURE, TIMECODE
ShiftLock	OFF, ONCE, ON
KnobControl	JUMP, NULL
D.CopyProtect	OFF, ON

MIDI ([SYSTEM/DISK] "Set MIDI Param?")

Paramètre	Valeur
Pads Rx Ch.	OFF, 1–10
RxNote(Pad1)	0(C -)–112(E 8)
Pads Tx Ch.	OFF, 1–10
FX Ctrl Ch.	OFF, 1-16
Mixer,D-Beam	STOP, SEND
Metronome Ch.	1–16
Accent Note	C(-)–G9
Velocity1–127	159
Normal Note	C(-)–G9
Velocity1–127	159
Out/Thru Select	OUT, THRU

D-BEAM SETUP ([SHIFT] + D BEAM [PAD TRIG])

Paramètre	Valeur
Sens L(C5)1–16	1–16
R(C6)1–16	1–16
V-SynthPatch	A01–D50
TriggerType	HEIGHT, L< >R
Upper/Lower	0%–100%
PitchWidth	NARROW, MEDIUM, WIDE
Beam ID	1–41

DISPLAY CONTRAST ([SHIFT] + [PLAY])

Paramètre	Valeur
Disp Contrast	1–16

PARAMÉTRES DE MORCEAU

SONG PARAMETER ([SONG/TRACK] "Set Song Param?")

Paramètre	Valeur
Name	(10 characters)
Tr.VoiceReserve	ON, OFF
SyncSource	INTERNAL, MTC
Out	OFF, MIDI CLK, MTC
MTC Type	30, 29.97N, 29.97D, 25, 24
Error Level	1–10
Offset	00:00:00:00–23:59:59:29
MMC Mode	OFF, MASTER, SLAVE
FadeSw Track A–D	ON, OFF
Pad To Track	ON, OFF

BPM TUNE ([SHIFT] + [VARI PITCH])

Paramètre	Valeur
BPM RATE	50%–200%
VARI PITCH	18.1%–100.0% (44.1kHz), 25.0%–137.8% (32kHz)

LOCATOR SETUP ([SONG/TRACK] “Locator?”)MIXER

Paramètre	Valeur
LOC 1–LOC 8	001-01-00 – 999-04-95

COMMON SETUP ([SHIFT] + [MUTE])

Paramètre	Valeur
MasterLevel	0–127
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Rec Att	0, -3, -6, -12, -18, -24 dB
FxLoc	SEND/RETURN, INS MASTER, INS RECORD, INS AUX-OUT, MIC/L PRE-EQ, MIC/L PST-EQ, Tr.A PRE-EQ, Tr.A POST-EQ, Tr.B PRE-EQ, Tr.B POST-EQ, Tr.C PRE-EQ, Tr.C POST-EQ, Tr.D PRE-EQ, Tr.D POST-EQ, –(FX PATCH)
FX PreFx Att	0, -3, -6, -12, -18, -24 dB
Return	REC(orPLAY), PLAY-ONLY
Send Ch.Mute	AUTO, MANUAL
AUX In	THRU(→LINE), REC(orPLAY)
Out Lev	0–127
Bal	L63–L01, 0, R01–R63
OutJackMode	AUX, PAD CUE, Track D

MIXER TRACK (A–D) SETUP ([SHIFT] + A–D [EFFECTS])

Paramètre	Valeur
(Track) Level	0–127
Marge-L&R	ON, OFF
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Aux (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
EQ Switch	ON, OFF
High Freq	500 Hz–16 kHz
Gain	-12–+12 dB
Mid Freq	200 Hz–8.0 kHz
Gain	-12–+12 dB
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Low Freq	40 Hz–1.5 kHz
Gain	-12–+12 dB

MIXER MIC/LINE & PAD SETUP ([SHIFT] + MIC/LINE [EFFECTS])

Paramètre	Valeur
(Input) Level	0–127
Marge-L&R	ON, OFF
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Aux (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
EQ Switch	ON, OFF
High Freq	500 Hz–16 kHz
Gain	-12–+12 dB
Mid Freq	200 Hz–8.0 kHz
Gain	-12–+12dB
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Low Freq	40 Hz–1.5 kHz
Gain	-12–+12 dB
FaderCtrl	INP, PAD
PADsLevel	0–127
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127

MEMO

Chacun des paramètres ÉCHANTILLON, BANQUE et SYSTÈME est écrit (sauvegardé) sur le disque (les paramètres SYSTÈME sont inscrits dans la mémoire Flash interne), que le disque soit éjecté ou qu'il se passe n'importe quelle action. Vous n'avez pas besoin d'effectuer de procédure de sauvegarde, comme pour les morceaux (ou les Patches d'effets).

MEMO

En plus des paramètres SYSTÈME décrits ci-dessus, la mémoire Flash interne sauvegarde aussi les réglages REALTIME EFFECTS (b) FILTER/ISOLATOR (p. 32)

MEMO

En plus des paramètres de MORCEAU (SONG) décrits ci-dessus les réglages suivants sont aussi sauvegardés sur le disque, pour chaque morceau.

MEMO

Les réglages STATUS de chaque piste, l'assignation des phrases sur les pistes (p. 97), Tempo Map (p. 79), Master Mute (p. 29), Effects ON/OFF et le choix du Patch, etc.

MEMO

Pour les détails concernant les paramètres de PATCH D'EFFETS, veuillez vous reporter aux sections consacrées à chaque algorithme (p. 112–148) et au STEP MODULATOR (p. 153).

Implémentation MIDI

Modèle SP-808EX **Version 1.00**
25 Déc. 1999

1. DONNÉES REÇUES RECONNUES

■ Messages de Voix par Canal

● Note On/Off

Réception du numéro de note défini par “RxNote”, sur le canal MIDI dont le numéro est défini par “Pads Rx Ch.” dans le paramètre système “2. Set MIDI Param?”.
Réception seulement si le patch d’effets incluant VIRTUAL ANALOG SYNTH (algorithme 20) est sélectionné.
Si un Patch utilisant PITCH SHIFTER (Algorithme 13) ou VOICE TRANSFORMER (Algorithme 21) est sélectionné pour l’effect, une tessiture de deux octaves centrée aux environs de C4 (60) est reçue.
Si l’écran “CHANGE PITCH” est affiché, une tessiture de deux octaves centrée aux environs de C4 (60) est reçue.

Statut	Second	Troisième
9nH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI: 00H--09H (cnl 1--cnl 10) (*1)
00H--0FH (cnl 1--cnl 16) (*2)
mm = n° de Note: 00H--7FH (0--127)
ll = VÉlocitÉ: 01H--7FH (1--127) / 00H = NOTE OFF

* 1 Ne reçoit que les pads.
* 2 Seulement si le patch d’effets incluant PITCH SHIFTER, VOICE TRANSFORMER et VIRTUAL ANALOG SYNTH est sélectionné ou si l’écran “CHANGE PITCH” est affiché.

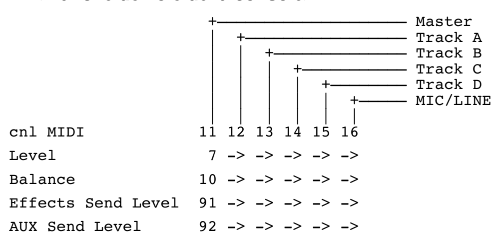
● Control Change

Les paramètres de la section peuvent être reçus et envoyés par les messages Control Change lorsque “Mixer,D-Beam” dans le paramètre système (“2.Set MIDI Param?”) est réglé sur “SEND.”

Statut	Second	Troisième
BnH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI: 0AH--0FH (cnl 11--cnl 16: voir ci-dessous)
mm = n° de paramètre Console : (voir ci-dessous)
ll = Valeur du paramètre Console : 00H--7FH (0--127)

❍ Paramètre de Console et n° de Canal/Control Change MIDI
<Tranche de voie de la console>



❍ Bank select (MSB/LSB)

Pour passer des la Banque Preset à User.

Statut	Second	Troisième
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = n° de canal MIDI: 0AH (cnl 11)
mm = octet sup. du n° de banque : 00H, 40H (0, 64)
ll = octet inf. du n° de banque : 00H

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program Change	Patch Number
00H	00H	00H-62H (0-98)	Preset A01-A99
01H	00H	00H-31H (0-49)	Preset B01-B50
40H	00H	00H-62H (0-98)	User C01-C99
41H	00H	00H-31H (0-49)	User D01-D50

● Program Change

Fonctionne comme un sélecteur de banque lorsque le n° de canal MIDI est réglé pour jouer un échantillon.
Fonctionne comme un sélecteur de Patch d’effets lorsque le n° de canal MIDI est réglé sur 0AH

Statut	Second
CnH	ppH

n = n° de canal MIDI: 00H--09H (cnl 1--cnl 10)
0AH (cnl 11)
pp = Program No.: 00H--63H (0--99)

● Pitch Bend Change

Si un Patch utilisant PITCH SHIFTER (Algorithme 13) ou VOICE TRANSFORMER (Algorithme 21) est sélectionné pour l’effect, une tessiture de deux octaves centrée aux environs de C4 (60) est reçue.

Statut	Second	Troisième
DnH	kkH	llH

n = n° de canal MIDI: 00H -0FH (cnl 1-cnl 16)
kk,ll = Valeur du Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH(-8192 - 0 - +8191)

■ Messages Système Commun

● Messages de MIDI Time Code Quarter Frame

Le décompte temporel transmis est ajouté au “MTC Offset Time” le début du morceau étant “00:00:00:00”. Le SP-808EX se synchronise avec le décompte temporel ajouté au “MTC Offset Time” le début du morceau étant “00:00:00:00” si le paramètre SONG “Sync Source” est sur “MTC”.

Statut	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = type de Message: 0 = Comptage des Frames, nibble LS
1 = Comptage des Frames, nibble MS
2 = Comptage des Secondes, nibble LS
3 = Comptage des Secondes, nibble MS
4 = Comptage des Minutes, nibble LS
5 = Comptage des Minutes, nibble MS
6 = Comptage des Heures, nibble LS
7 = Comptage des Heures, nibble MS
dddd =nibble sur 4 bits : 0H--FH (0--15)
Si les 4 bits supérieurs et inférieurs du comptage sont combinés, ces champs de bits sont assignés comme suit.

Comptage des Frames xxxyyyyy
xxx Réservé (000)
yyyyy n° de Frame (0--29)

Comptage des Secondes xxyyyyyy
xx Réservé (00)
yyyyyy Comptage des Secondes (0--59)

Comptage des Secondes xxyyyyyy
xx Réservé (00)
yyyyyy Comptage des Minutes (0--59)

Comptage des Heuresxyyzzzzz
x Réservé (0)
yy type de Time Code
0 = 24 Frames/Sec
1 = 25 Frames/Sec
2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame)
3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame)
zzzzz Heures

■ Messages Système Temps Réel

● Start

Statut
FAH

● Continue

Statut
FBH

● Stop

Statut
FCH

■ Messages Système Exclusif

Statut	Octets de données	Statut
F0H	iiH,ddH, ..., eeH	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
iiH	ID Fabricant
	41H ID Fabricant (Roland)
	7EH Message Universel Non Temps réel
	7FH Message Universel Temps réel
ddH	Données : 00H--7FH (0--127)
|	|
eeH	Données
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

❍ A propos de l'identfifant de Modèle (Model ID)

Pour les messages Data Request (RQ1) et Data Set (DT1), le SP-808EX utilise 00H 0FH comme Model ID.

● Messages Système Exclusif Universels

❍ MESSAGE DE REQUÊTE

✧ Demande d'identification (Identity Request)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, Dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7EH	Entête de Message universel Système Exclusif non temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Informations générales (sub ID #1)
01H	Identify Request (sub ID #2)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Ce message sert à demander des informations concernant le SP-808EX.
Le SP-808EX ne transmet pas ce message.
Si le SP-808EX reçoit ce message et que le Device ID du message est 10H ou 7FH, le SP-808EX transmettra le message Identity Reply (Réponse d'identification) suivant.

✧ Commandes MIDI Machine Control (MMC)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, aaH, ..., bb	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	Message de Commande MMC
aaH	Commande
|	|
bbH	Commande
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

* Voir la section "2. MIDI Machine Control".

✧ MIDI Machine Control Responses

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 07H, aaH, ..., bb	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
07H	Message de Réponse MMC
aaH	Réponse
|	|
bbH	Réponse
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

* Voir la section "2. MIDI Machine Control".

● Transfert de données (RQ1, DT1)

❍ Data Request (RQ1) - (Demande de données)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H, Dev, 00H, 0EH, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ssH, ssH, SumF	7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
41H	ID Fabricant (Roland)
Dev	Device ID
00H 2BH	Modèle ID (SP-808EX)
11H	Commande ID (RQ1)
aaH	Adresse MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse LSB
ssH	Taille MSB
ssH	Taille
ssH	Taille LSB
Sum	Checksum
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Ce message sert à demander des données au SP-808EX.
Le SP-808EX ne transmet pas ce message.
Le SP-808EX transmet les données demandées en utilisant un message Data Set (DT1) sous les conditions lorsqu'il a reçu ce message.
1. L'adresse demandée correspond à l'adresse base du paramètre spécifié du SP-808EX.
2. La taille demandée est supérieure à 1 octet..

❍ Data Set (DT1)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H, Dev, 00H, 0EH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ..., eeH, SumF7H	

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
41H	ID Fabricant (Roland)
Dev	Device ID
00H 2BH	Modèle ID (SP-808EX)
12H	Commande ID (DT1)
aaH	Adresse MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse LSB
ddH	Données
|	|
eeH	Données
Sum	Checksum
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

✧ Le message est reçu sous les conditions suivantes

Si le Device ID (ID Appareil) du message est le même que celui de l'appareil récepteur, et que l'adresse du message correspond à l'adresse base du paramètre spécifié, les données reçus sont mémorisées depuis l'adresse base du paramètre spécifié.
Si l'intervalle entre les messages reçus est inférieur à 25 ms, le SP-808EX ne effectuer correctement la procédure de réception de messages.

✧ Le message est transmis sous les conditions suivantes

Le SP-808EX transmet les données du paramètre demandé après avoir reçu un message Data Request (RQ1).

* Voir "2. Table des adresses pour le transfert de données" pour les détails concernant le transfert de paramètres.

2. MIDI Machine Control

■ Description du MIDI Machine Control

● STOP (MCS)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	Message de Commande MMC
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX s'arrête immédiatement..

● PLAY (MCS)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 02H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
02H	PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX passe en mode Lecture.

● DEFERRED PLAY (MCS) - (Lecture après calage)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX passe en mode Lecture après le calage (Locate).

● FAST FORWARD (MCS) - (Avance rapide)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX passe en mode Avance Rapide.

● REWIND (MCS) - (Rembobinage)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 05H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
05H	REWIND (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX passe en mode Rembobinage.

● RECORD STROBE

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si la touche [REC] a été appuyée en dehors du mode d'Enregistrement le SP-808EX transmet le Device ID 7FH.

● RECORD EXIT

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX quitte le mode Enregistrement.

● MMC RESET - (Réinitialisation du MMC)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 0DH	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX réinitialise tous les canaux de communication en relation avec le MMC.

● WRITE - (Écriture)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 40H, ccH, ddH, eeH, ..., ffH, ...	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
40H	WRITE
ccH	Octets d'information suivant la commande
ddH	Nom du champ d'Information à remplir
eeH	Format du champ d'Information
|	|
ffH	Nom et données du champ
|	|
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX écrit les données dans le champ d'informations spécifié.

● MASKED WRITE

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 41H, 04H, ddH, eeH, ffH, ggHF7H	

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
41H	MASKED WRITE
04H	Nombre d'octets suivant la commande
ddH	Nom du champ d'information à remplir de type masqué
eeH	Nombre d'octets à écrire dans la Bit Map
ffH	Emplacement du bit de l'octet bit map à changer
ggH	Nouvelles données à écrire dans l'octet bit map spécifié
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX écrit les données dans l'octet bit map spécifié.

● LOCATE (MCP)

❍Format 1—LOCATE [I/F]

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 02H, 00H, nnHF	7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
44H	LOCATE (MCP)

15

02H	Nombre d'octets
00H	Sous-commande "I/F"
nnH	Champ d'Information (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX inscrit la position temporelle mémorisée dans le champ d'information spécifié.

❍Format 2—LOCATE [TARGET]

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffHF	7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
44H	LOCATE (MCP)
06H	Nombre d'octets
01H	Sous-commande "TARGET"
	hrH, mnH, scH, frH, ffH
	Heure Standard avec Sub Frame
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX se cale sur la position temporelle reçue.

● MOVE

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 4CH, 02H, ddH, ssHF	7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
Dev	Device ID (10H ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
4CH	MOVE
02H	Nombre d'octets
ddH	Nom du champ d'Information de Destination opérant (08H,09H,0AH,0BH,0CH,0DH,0EH,0FH)
ssH	Nom du champ d'Information Source opérant (01H)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si le Device ID du message correspond à 10H ou 7FH, le SP-808EX transfert les données du champ d'information source sélectionné dans le champ d'information de destination, si le nom des deux champ est opérant.

3. DONNÉES TRANSMISES

■ DONNÉES TRANSMISES

● Note On/Off

Si "Metro." dans les paramètres Système (1.Set System Param?) est réglé sur"MIDI", le n° de note et la vélocité MIDI du n° de canal MIDI assigné au métronome sont transmis.

Le n° de canal MIDI Channel spécifié dans "Pads Tx Ch." dans le paramètre système "1. Set MIDI Param?" et le n° de Note spécifié dans "RxNote(Pad1)" sont envoyés.
Dans ce cas, la Vélocité est fixée à 100.

Statut	Second	Troisième
9nH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI:	00H--0FH (cnl 1--cnl 16) (*1)
mm = n° de Note:	00H--7FH (0--127)
ll = Velocity:	01H--7FH (1--127) / 00H = NOTE OFF

* 1 Seulement lors de la transmission du métronome.

● Control Change

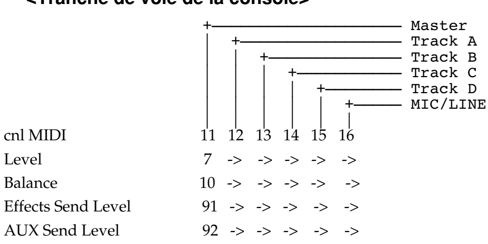
Les paramètres de la section Console peuvent être reçus et transmis par les messages Control Change si "Mixer, D-Beam" in the "1. Set MIDI Param?" dans les paramètres Système est réglé sur "SEND". Les données provenant du Contrôleur D-Beam et des trois potentiomètres sont également envoyées.

Statut	Second	Troisième
BnH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI:	0AH--0FH (cnl 11--cnl 16:voir ci-dessous)
mm = n° du paramètre Console :	(voir ci-dessous)
ll = valeur du paramètre Console :	00H--7FH (0--127)

❍ Paramètre de Console et n° de Canal/Control Change MIDI

<Tranche de voie de la console>



cnl MIDI	11	12	13	14	15	16
Level	7	->	->	->	->	->
Balance	10	->	->	->	->	->
Effects Send Level	91	->	->	->	->	->
AUX Send Level	92	->	->	->	->	->

<Master Block> cnl MIDI = 11

Level	7
Balance	10
Knob Conroller C1	16
Knob Conroller C2	17
Knob Conroller C3	18
Knob Conroller C4	19
D Beam Controller	L 80
D Beam Controller	R 81
Effects Send Level	91
AUX Send Level	92

■ Messages Système Communs

● Messages MIDI Time Code Quarter Frame

Les messages MIDI Time Code Quarter Frame peuvent être transmis alors que le SP-808EX fonctionne (lecture ou enregistrement) si le paramètre SONG "Sync Src" est réglé sur "INTERNAL" et "Sync Out" sur "MTC". Le décompte temporel transmis est ajouté au "MTC Offset Time" le début du morceau étant "00:00:00:00".

Statut	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = type de Message:	0 = Comptage des Frames, nibble LS
	1 = Comptage des Frames, nibble MS
	2 = Comptage des Secondes, nibble LS
	3 = Comptage des Secondes, nibble MS
	4 = Comptage des Minutes, nibble LS
	5 = Comptage des Minutes, nibble MS
	6 = Comptage des Heures, nibble LS
	7 = Comptage des Heures, nibble MS
dddd =nibble sur 4 bits:	0H--FH (0--15)

Si les 4 bits supérieurs et inférieurs du comptage sont combinés, ces champs de bits sont assignés comme suit.

Comptage des Framesxxxyyyyy

xxx	Réservé (000)
yyyyy	n° de Frame (0--29)

Comptage des Secondesxxyyyyyy

xx	Réservé (00)
yyyyyy	Comptage des Secondes (0--59)

Comptage des Minutesxxyyyyyy

xx	Réservé (00)
yyyyyy	Comptage des Minutes (0--59)

Comptage des Heuresxyyzzzzz

x	Réservé (0)
yy	type de Time Code
0 = 24 Frames/Sec	
1 = 25 Frames/Sec	
2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame)	
3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame	
zzzzz	Heures

● Song Position Pointer

La position actuelle (tête de lecture) est transmise par le message Song Position Pointer avant que le SP-808EX ne démarre ou après un opération de calage (Locate), si "Sync Src" est réglé sur "INTERNAL" et "Sync Out" sur "MIDI CLOCK".

Statut	Second	Troisième
F2H	mmH	nnH

mm,nn = Song Position Point: 00H 00H--7FH 7FH

■ Messages Système Temps Réel

Transmis lorsque "Sync Src" est réglé sur "INTERNAL" et "Sync Out" sur "MIDI CLOCK".

● Timing Clock

Statut
F8H

● Start

Statut
FAH

● Continue

Statut
FBH

● Stop

Statut
FCH

■ Messages Système Exclusif

Statut	Octets de données	Statut
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
iiH	ID Fabricant
	41H ID Fabricant (Roland)
	7EH Message Universel Non Temps réel
	7FH Message Universel Temps réel
ddH	Données : 00H--7FH (0--127)
|	|
eeH	Données
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

❍A propos de l'identfifant de Modèle (Model ID)

Pour les messages Data Request (RQ1) et Data Set (DT1), le SP-808EX utilise 00H 0FH comme Model ID.

● Messages Système Exclusif Universels

❍ MESSAGE DE REQUÊTE

✧ Réponse d'identification (Identity Reply)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, Dev, 06H, 02H, 41H, 7CH, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H, ssH, ssH	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7EH	Entête de Message universel Système Exclusif non temps réel
Dev	Device ID
06H	Informations générales (sub ID #1)
02H	Identify Request (sub ID #2)
41H	ID Fabricant (Roland)
0EH 01H	Code Famille d'appareils (SP-808EX)
00H 00H	n° Famille d'appareils
00H	
02H	
ssH ssH	Niveau de révision logicielle
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

✧ Commandes MIDI Machine Control

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, 7FH, 06H, aaH, ..., bbH	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
7FH	Device ID
06H	Message de Commande MMC
aaH	Commande
|	|
bbH	Commande
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

* Voir la section "4. MIDI Machine Control".

✧ Réponses MIDI Machine Control

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,7FH,07H,aaH, ..., bbH	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
7FH	Device ID
07H	Message de Réponse MMC
aaH	Réponse
|	|
bbH	Réponse
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

* Voir la section "4. MIDI Machine Control".

4. MIDI Machine Control

■ Description du MIDI Machine Control

● STOP (MCS)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, 7FH, 06H, 01H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
7FH	Device ID
06H	Message de Commande MMC
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si la touche [STOP] a été appuyée le SP-808EX transmet avec le Device ID 7FH.

● DEFERRED PLAY (MCS) - (Lecture après calage)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, 7FH, 06H, 03H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
7FH	Device ID
06H	Message de Commande MMC
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si la touche [PLAY] a été appuyée le SP-808EX transmet avec le Device ID 7FH.

● RECORD STROBE

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, 7FH, 06H, 06H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
7FH	Device ID
06H	Message de Commande MMC
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si la touche [REC] a été appuyée en dehors d'un mode d'enregistrement, le SP-808EX transmet avec le Device ID 7FH.

● RECORD EXIT - (Sortie d'enregistrement)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, 7FH, 06H, 07H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
7FH	Device ID
06H	Message de Commande MMC
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si la touche [REC] a été appuyée en dehors d'un mode d'enregistrement, le SP-808EX transmet avec le Device ID 7FH.

● MMC RESET

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH, 7FH, 06H, 0DH F	7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
7FH	Device ID
06H	Message de Commande MMC
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

A la mise sous tension, et lors du chargement d'un morceau, le SP-808EX transmet avec le Device ID 7FH.

● LOCATE (MCP)

❍Format 2—LOCATE [TARGET]

Statut	Octets de données Statut
F0H	7FH, 7FH, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffHF7H

Byte	Description
F0H	Statut de Message Système Exclusif
7FH	Entête de Message universel Système Exclusif temps réel
7FH	Device ID
06H	Message de Commande MMC
44H	LOCATE (MCP)
06H	Nombre d'octets
01H	Sous-commande "TARGET"
	hrH, mnH, scH, frH, ffH
	Heure Standard avec Sub Frame
F7H	EOX (Fin de Message Système Exclusif)

Si une touche Locator opérante est appuyée, le SP-808EX transmet avec le Device ID 7FH.

● Champ d'Information opérant

Les champs d'information opérants du SP-808EX sont les suivants.

Noms des champs d'information opérants de Destination :

01H SELECTED TIME CODE
08H GP0 / LOCATE POINT
09H GP1
0AH GP2
0BH GP3
0CH GP4
0DH GP5
0EH GP6
0FH GP7
4FH TRACK RECORD READY

5. Annexes

● Tableau de conversion Décimal/Hexadécimal

(Les nombres hexadécimaux sont suivis d'un H.)

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et les adresses/tailles des messages SysEx etc. sont exprimées en valeurs héxadecimales pour chacun des 7 bits. Le tableau ci-dessous montre la correspondance avec les nombres décimaux.

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Les valeurs décimales telles que canaux MIDI, bank select et program change sont exprimées avec une unité de plus que les valeurs indiquées dans la colonne décimale.
* Un octet de 7 bits peut exprimer des données sur 128 pas. Pour les données nécesitant une précision plus grande, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux nombres hexadécimaux aa bbH exprimant deux octets de 7 bits pourront indiquer une valeur de aa x 128 + bb.
* Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0 et 7FH = +63, afin que l'expression décimale soit 64 moins la valeur donnée dans le tableau ci-dessust. Dans le cas de deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0 et 7F 7FH = +8191.
* Les données intitulées "nibbled" sont exprimées en hexadécimal en unités de 4 bits. Une valeur représentée par un nibble de 2 octet 0a 0bH aura une valeur de a x 16 + b.

<Ex.1> Que signifie 5AH en système décimal ?

5AH = 90 selon le tableau ci-dessus.

<Ex.2>Dans le système décimal à quoi correspond 12034H en hexadécimal sur 7 bits ?

12H = 18, 34H = 52 selon le tableau ci-dessus. Soit 18 x 128 + 52 = 2356.

<Ex.3> Dans le système décimal à quoi correspond 0A 03 09 0D en système nibble ?

0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 selon le tableau ci-dessus.
Soit ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885.

<Ex. 4> Dans le système nibble à quoi correspond 1258 en système decimal ?

16)1258
16)   78 ... 10
16)   4 ... 14
          0 ... 4

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH selon le tableau ci-dessus.
Soit 00 04 0E 0AH.

● Exemple de messages SysEx et calcul de Checksum

Dans les messages de système exclusif Roland (DT1), une somme de contrôle ou checksum est ajoutée à la fin des données transmises (en face de F7) pour vérifier que le message a été reçu correctement. La valeur du checksum est définie par l'adresse et les données (ou taille) du message SysEx à transmettre.

✧ Comment calculer le checksum (nombres Hexadécimaux indiqués par un H)

La somme de contrôle (Checksum) est une valeur dans laquelle les 7 bits de poids faible, de l'adresse, de la taille et la somme de contrôle elle-même doivent être égales à 0. Si le message SysEx à transmettre est du type aa bb ccH et que les données sont du type dd ee ffH,

aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum / 128 = quotient et reste
Si le reste est 0, 0 = checksum
Si le reste est différent den 0, 128 - reste = checksum

❍ Commande, champ d'Information et Référence de Réponse MIDI Machine Control (MMC)

● Commandes reconnues

Commande	Action
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
04H FAST FORWARD	FF
05H REWIND	REW
06H RECORD STROBE	REC/PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
40H WRITE	Écriture dans les champs d'Information
41H MASKED WRITE	Réglage du Statut de Piste dans les champs d'Information
44H 00H LOCATE I/F	LOCATE (Lecture du Locator)
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Heure désignée)
4CH MOVE	Déplacement entre champs d'Information

● Commandes transmises

Commande	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC/PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

● Champs d'Information validés / Réponse

Champ d'Information	Interprétation	Commandes validées
01H SELECTED TIME CODE	Heure actuelle	MOVE (FROM)
08H GP0/LOCATE POINT	Locator 1	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
09H GP1	Locator 2	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0AH GP2	Locator 3	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0BH GP3	Locator 4	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0CH GP4	Locator 5	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0DH GP5	Locator 6	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0EH GP6	Locator 7	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0FH GP7	Locator 8	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
4FH TRACK RECORD READY	Statut de piste	MASKED WRITE, WRITE

* Le SP-808EX transforme les champs d'nformation GP0-GP7 qui sont écrits par la commande MMC WRITE (40H) en données de format MESURE/BATTEMENT/TIC qui s'accordent avec le tempo et la signature rythmique sélectionnés, puis les mémorise dans les locateurs 1 à 8.

e-MIX STUDIO
Modéle SP-808EX

Fiche d'Implémentation MIDI

Date: 25 Déc. 1999
Version: 1.00

Fonction ...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de Base	Par défaut Modifié	1–16 1–16	1–16 1–16	
Mode	Par défaut Messages Altéré	Mode 3 x **************	Mode 3 x x	
N° de Note	 n° réels	0–127 **************	0–127 0–127	
Vélocité	Note ON Note OFF	1–127 x 9n, v = 0	o x	
After Touch	Par touche Par canal	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change	0, 32 7 10 16-19 80 81 91 92	o o o o o o o o	o o o x x o o o	Bank Select (Effets) Level Balance General Controller1-4 General Controller5 / D Beam Controller L General Controller6 / D Beam Controller R Effects Send Level AUX Send Level
Program Change	n° réels	x ************** **************	o *1 0–63 0–101	 Pad Bank Effects Patch
Système Exclusif		x	x	
Commun	Quarter Frame Song Position Song Select Tune	o *2 o *4 x x	o *3 x x x	
Système Tps réel	Clock Commandes	o o	x o	
Messages Aux	All Sounds OFF Reset All Controllers Local ON/OFF All Notes OFF Active Sensing System Reset	x x x x o x	o x x o (123–127) o x	
Notes		*1 Changement de Banque de Pads si Cnl MIDI = 1 à 10. Changement de Patch d'Effets si Cnl MIDI = 1-16. *2 "SyncSource" = "INTERNAL" et "SyncOut" = "MTC Only." *3 "SyncSource" = "MTC Only." *4 "SyncSource" = "INTERNAL"et "SyncOut" = "MTC Only."		

Mode 1: OMNI ON, POLY — Mode 2: OMNI ON, MONO — o: Oui
Mode 3: OMNI OFF, POLY — Mode 4: OMNI OFF, MONO — x: Non

Caractéristiques techniques

SP-808EX: e-MIX STUDIO

Format de données audio

Format d'origine SP-808 (R-DAC)

Polyphonie maximum

Stéréo x 4 (Total)

Nombre de pistes

Pistes Stéréo x 4

Pistes enregistrables simultanément

Une paire de pistes stéréo

Fréquence d'échantillonnage

44.1 kHz/32.0 kHz (Lorsque le Vari-Pitch est sur Off)

Capacité mémoire pour l'échantillonnage

Disque Zip 100 M Octets

Durée d'échantillonnage (Enregistrement)

Approx. 46 mn. (Fréq. d'échant. : 44.1 kHz, Mono)
Approx. 64 mn. (Fréq. d'échant. : 32.0 kHz, Mono)

* *Varie en fonction de l'état du Vari-Pitch et d'autres conditions.*

Traitement du signal

Conversion AD : 20 bits, rééchantillonnage 64 fois
Conversion DA : 20 bits, rééchantillonnage 128 fois
Traitement interne : 24 bits (section console numérique)

Mémoire interne

Configuration système : 1

Disque Zip

Morceaux : 64
Banques d'échantillons : 64
Échantillons : 1024
Patches d'effets : 99 Presets, 99 Users

Méthode d'enregistrement de piste

Enregistrement d'événements (temps réel, pas à pas)
Enregistrement audio

Mémoire d'événement de Phrase

Approx. 2000 Événements de Phrase par morceau

Égaliseur de voie

Paramétrique 3 bandes x 5 (Pistes A–D, Entrée)

Méthode de Synchro MIDI

Maître : MIDI Clock, MTC & MMC
Esclave : MTC & MMC

Réponse en fréquence

44.1 kHz : 10 Hz–21 kHz (+0/-3 dB)
32.0 kHz : 10 Hz–15 kHz (+0/-3 dB)

Niveau d'entrée nominal

Mic : -50–-20 dBu
Line In, AUX In : -10–+4 dBu

Impédance d'entrée

Line, AUX In : 47 k ohms
Mic : 100 k ohms

Niveau de sortie nominal

AUX Send, Master Out : -10 dBu

Impedance de sortie

AUX Send, Master Out : 2 k ohms
Casque : 10 ohms

Impédance de charge recommandée

AUX Send, Master Out : 10 k ohms ou plus
Casque : 4–600 ohms

Rapport signal/bruit

AUX Send, Master Out : 92 dB (Line, A/D–D/A, IHF-A, typ.)

Écran

69.0 x 25.0 mm (LCD rétro-éclairé)

Connecteurs

Prise Mic Input (type jack 6,35 mm)
Prises Line Input, L, R (type RCA)
Prises AUX Input, L, R (type RCA)
Prises Master Output, L, R (type RCA)
Prises AUX Output, L, R (type RCA)
Prise Casque (Headphones) (type jack 6,35 mm stéréo)
Prise Pédale (Footswitch) (type jack 6,35 mm)
Prises MIDI (In, Out/Thru)

* *Avec l'extension SP808-OP1 Multi I/O installée.*

Connecteur SCSI (25 broches type D-SUB)
Connecteur coaxial Digital In
Connecteur coaxial Digital Out
Connecteur optique Digital In
Connecteur optique Digital Out
Sorties de pistes directe x 3, L, R (type RCA)

* *Avec l'extension SP808-OP2 Multi I/O installée.*

Connecteur SCSI (25 broches type D-SUB)
Connecteur coaxial Digital In
Connecteur coaxial Digital Out
Connecteur XLR In, L, R
Connecteur XLR Out, L, R

Alimentation

AC 117 V, 230 V, 240 V

Consommation électrique

21 W

Dimensions

394 (L) x 343 (P) x 100,5 (H) mm

Poids

4,3 kg (sans l'extension SP808-OP1)

Accessoires

Cordon d'alimentation, Mode d'emploi, Liste des Patches d'effets, auto-collants, livret “Let's Try”, disque Zip de démo

Options

Extension Multi I/O SP808-OP1
Extension Multi I/O SP808-OP2
(0 dBu = 0.775 V rms)

* *Dans un souci constant d'amélioration, les caractéristiques et/ou l'apparence de cet appareil peuvent être sujets à modifications sans préavis.*

Index

D

E

F

V

W

Z

Pour les pays d'Europe

CE Cet instrument est conforme aux directives européennes EMC 89/336/EEC et LVD 73/23/EEC.

Pour le Canada

NOTICE

CLASS B This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

AVIS

CLASSE B Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés par la Réglementation des signaux parasites du ministère canadien des Communications.

Information

Lorsque vous avez besoin d'un service après-vente, appelez le centre technique ou le revendeur agréé Roland le plus proche, figurant dans la liste ci-dessous.



AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030



ASIA

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra Inti Rama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E, #02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

CHILE
Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre y Alameda
Juan Pablo 2 No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY
Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A. Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROMANIA
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselviler Cad. Billurcu Sok.
Mucadelle Cikmeze No. 11-13
Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Datée du 11 juin 1999

Roland Corporation

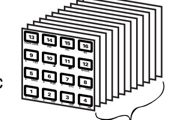
02122067-S '00-1-A3-11N-CINC

Imprimé chez Roland France

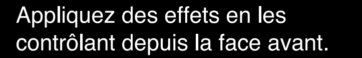
③ Changer de banque de Pad

Essayez d'autres échantillons en changeant de banque de pad.

Banque de Pads
Une banque de pads comprend 16 pads, comme le SP-808 dispose de 64 banques de pads, il contient donc 1 024 phrases par disque.



16 pads x 64 banques = 1024 échant.





1. Pressez [PAD BANK]. - - [1]
   Appuyez sur un des pads 1 à 14 - - [2]
   contenant des phrases de démo.
   Vous pouvez sélectionner directement les 16 premières banques de pads.
2. Appuyez sur les pads - - [3]
   et faites jouer les phrases.

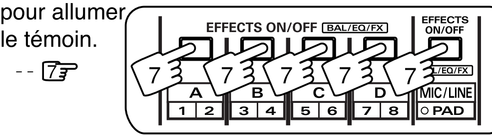
* Lorsque vous choisissez un morceau de démo, la banque de pads contenant les phrases incluses dans le morceau est automatiquement sélectionnée.

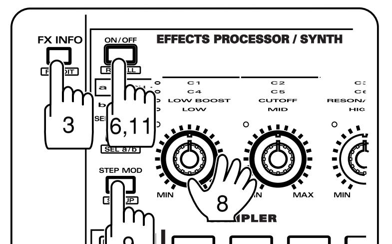
④ Appliquer des effets

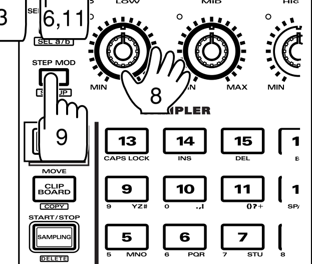
Appliquez des effets en les contrôlant depuis la face avant.

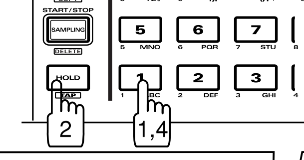
1. Pour que les échantillons continuent à jouer, maintenez le pad enfoncé, - - [1]
   et appuyez sur [HOLD]. - - [2]
2. Maintenez [FX INFO], - - [3]
   et appuyez sur un des pads 1 à 16. - - [4]
   La sélection des 16 premiers patches d'effets sur les 149 est directe.
3. Les paramètres pouvant être contrôlés par les trois potentiomètres sont affichés. - - ⑤
4. Activez les effets. Appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] - - [6]
   pour que le témoin lumineux s'allume.

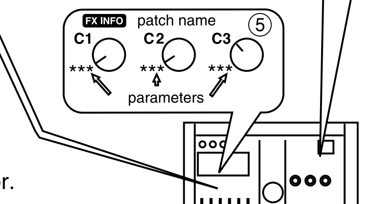
   Pressez [EFFECTS] de PAD puis TRACK A/B/C/D pour allumer le témoin.
   - - [7]











5. Tournez les potentiomètres - - [8]
   afin de contrôler les effets en temps réel.
6. Essayez le Step Modulator.
   Pressez [STEP MOD] - - [9]
   pour allumer son témoin lumineux. Les valeurs des paramètres d'effet sont changées par le Step Modulator.
   Appuyez à nouveau sur [STEP MOD] pour arrêter.
7. Pour rappeler les réglages d'effet d'origine, maintenez [SHIFT] - - [10]
   et pressez EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]. - - [11]

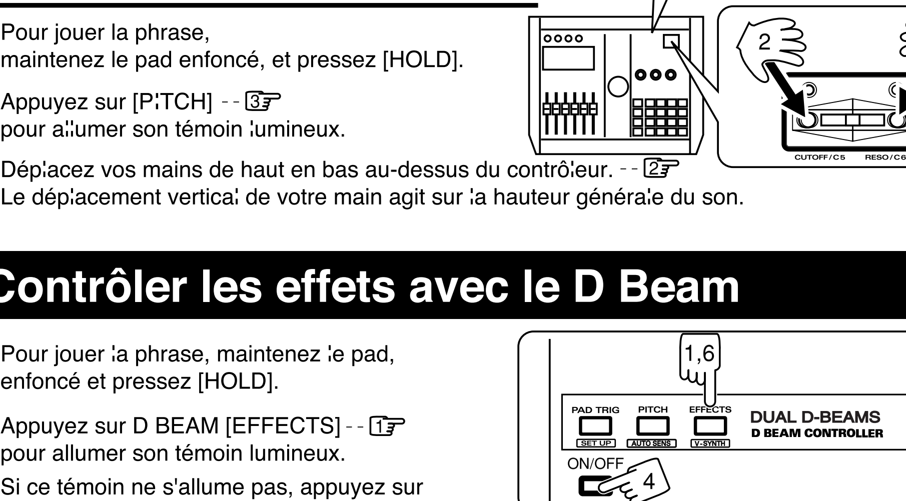
⑤ Jouer des échantillons en contrôlant la hauteur avec le D Beam

Jouer des échantillons avec le D Beam

1. Pressez [PAD TRIG] - - [1]
   pour allumer son témoin lumineux.
2. Déplacez vos mains au-dessus du - - [2]
   contrôleur, et faites jouer les phrases.

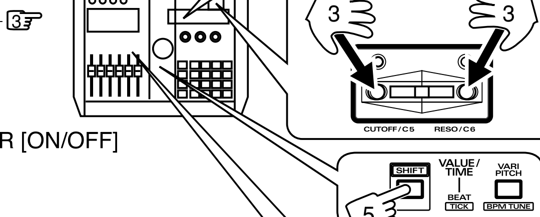
Contrôler la hauteur de lecture avec le D Beam

1. Pour jouer la phrase, maintenez le pad enfoncé, et pressez [HOLD].
2. Appuyez sur [PITCH] - - [3]
   pour allumer son témoin lumineux.
3. Déplacez vos mains de haut en bas au-dessus du contrôleur. - - [2]
   Le déplacement vertical de votre main agit sur la hauteur générale du son.



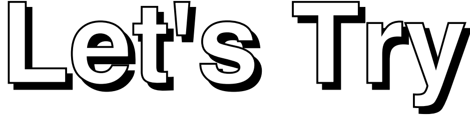
⑥ Contrôler les effets avec le D Beam

1. Pour jouer la phrase, maintenez le pad, enfoncé et pressez [HOLD].
2. Appuyez sur D BEAM [EFFECTS] - - [1]
   pour allumer son témoin lumineux.
   Si ce témoin ne s'allume pas, appuyez sur [EFFECTS ON/OFF] pour l'allumer. - - [2]
3. Déplacez vos mains au-dessus du - - [3]
   contrôleur. Vous pouvez contrôler deux paramètres d'effet grâce aux faisceaux gauche et droit.
4. Appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]
   pour désactiver les effets. - - [4]



Application Contrôler le son de synthétiseur avec le D Beam

1. Tout en maintenant [SHIFT], - - [5]
   appuyez sur D BEAM [EFFECTS] - - [6]
   afin de sélectionner le patch d'effet “A62 SY:Beam #1.”
2. Déplacez vos mains au-dessus du contrôleur - - [3]
   afin de changer la hauteur du son de synthétiseur
3. Appuyez sur EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] - - [4]
   pour désactiver les effets.



Roland e-MIX STUDIO SP-808EX

① Écouter les morceaux de démo

Faire jouer le morceau

1. Pressez [►] -- ☞1
   pour relire le morceau.

   Pressez [■] -- ☞2
   pour arrêter.

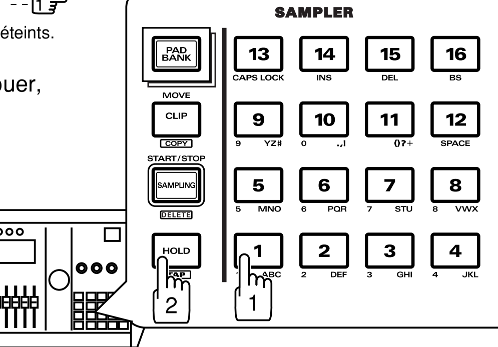
   Pressez [|◄◄] -- ☞3
   pour revenir au début du morceau.

Choisir un morceau de démo

2. Pressez [SONG/TRACK].-- ☞4
   Surlignez “Select Song?”
   avec la molette VALUE/TIME.-- ☞5
   Pressez [ENTER/YES].
3. Surlignez le morceau désiré
   avec la molette VALUE/TIME -- ☞6
   Pressez [ENTER/YES]. -- ☞7
   Essayez “02 Worldwide808”
4. Pressez [ENTER/YES] pour répondre
   au message affiché. -- ☞8

② Jouer des échantillons

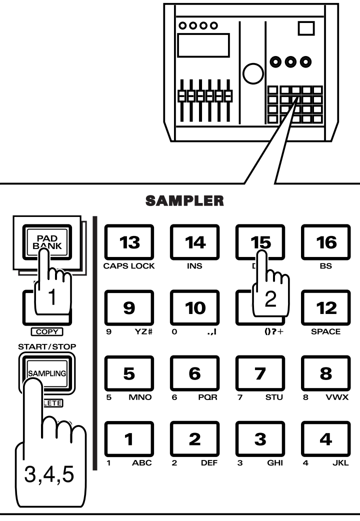
Jouez des échantillons en appuyant sur les pads.

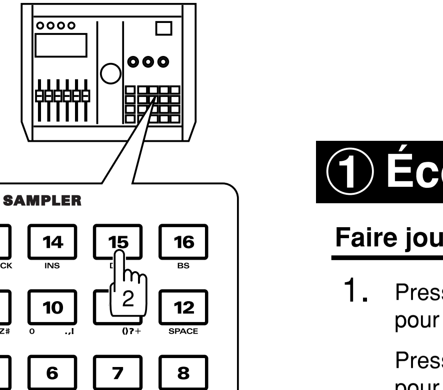


1. Appuyez sur les pads allumés en rouge. --☞1
   * Aucun échantillon n'est enregistré sur ceux qui sont éteints.
2. Pour que les échantillons continuent à jouer,
   maintenez le pad et, --☞1
   appuyez sur [HOLD] --☞2

   Appuyez à nouveau sur [HOLD]
   pour arrêter le son.

⑦ Échantillonnage



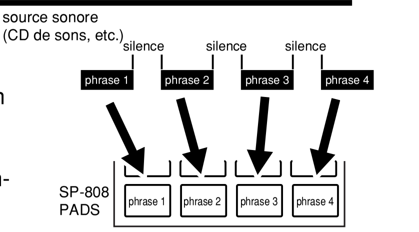


1. Pour sélectionner une banque de pads vide,
   pressez [PAD BANK], -- ☞1
   puis appuyez sur le pad 15 ou 16. -- ☞2
2. Pour passer en mode Sampling,
   pressez [SAMPLING]. -- ☞3
   Le pad sur lequel l'échantillon sera mémorisé s'allume (rouge).
3. Pressez à nouveau [SAMPLING] -- ☞4
   pour démarrer l'échantillonnage.
4. Appuyez encore une fois sur -- ☞5
   [SAMPLING] pour l'arrêter
   et quitter le mode Sampling.

Application Fonction Auto Divide

Fonction Auto Divide

Si la source sonore à échantilloner comporte des silences assez longs, le SP-808EX peut diviser l'échantillon sur ces blancs et assigner chacun d'eux à différents pads. C'est pratique pour échantillonner des sources audio contenant de nombreuses phrases tels que les CD d'échantillons, afin de rejouer chaque phrase sur un pad différent.



1. Pour passer en mode Sampling,
   pressez [SAMPLING]. --☞1
2. Appuyez plusieurs fois sur [▼] --☞2
   pour surligner “Auto Divide”.
3. Réglez la durée des blancs
   (OFF, 0.5/1.0/1.5/2.0 secondes) à detecter, à l'aide
   de la molette VALUE/TIME. --☞3
4. Effectuez l'échantillonnage, comme indiqué ci-dessus.
5. Pressez [UNDO] pour recommencer. --☞4

Liste des Patches d'effets du SP-808EX

[DL] ECHO/DELAY

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A01 (C17)	DL:Digi?	<EzD>	Délai numérique caractéristique.
A02 (C18)	DL:Tape!	<201>	Écho bande caractéristique.
A03 (C01)	DL:3hSPACE	<201>	Écho bande de type trois têtes.
A04 (C19)	DL:Analog+	<201>	Délai analogique compact.
A05 (C20)	DL:Hi-Pass	<Syn>	Ajoute du délai sur les aigus. Fréquence variable (potentiomètre).
A06 (C02)	DL:RSS Alt	<RSS>	Délai RSS avec panoramique alternatif.
A07 (C21)	DL:Snd OnS	<Syn>	Délai long (max. 2,4 s). Pour les orchestrations sound-on-sound.
A08 (C22)	DL:Dub-Box	<Syn>	Divers délais avec synchro au BPM du morceau. Pour le dubbing.

[IS/CC] ISOLATOR/CENTER CANCELER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A09 (C23)	IS:HiCancl	<Iso>	Isolateur annulant les fréquences aiguës.
A10 (C24)	IS:Low-Phs	<Iso>	Opposition de phase stéréo agissant sur les fréquences basses.
A11 (C25)	CC:VoCancl	<C.C>	Annule les fréquences centrales d'une source stéréo.

[CH] CHORUS

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A12 (C26)	CH:HiFiCho	<Cho>	Chorus numérique large et clair.
A13 (C27)	CH:CE1+Dly	<CE1>	BOSS CE-1 + délai analogique.
A14 (C28)	CH:CE1/Vib	<CE1>	Vibrato sur CE-1.
A15 (C05)	CH:CE3/+-E	<CE1>	Chorus stéréo avec inversion de phase sur BOSS CE-3.
A16 (C29)	CH:SBF-325	<SBF>	Mode Chorus du Flanger Roland SBF-325.
A17 (C30)	CH:SDD/3+4	<SDD>	Roland SDD-320 (touches 3 + 4).
A18 (C31)	CH:RSSrund	<RSS>	Effet Surround par RSS pour les sources mono.

[PT] PITCH SHIFTER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A19 (C32)	PT:ST Dtun	<Psf>	Detune pour resserrer la source.
A20 (C06)	PT:OctDown	<Psf>	Pitch Shifter avec baisse d'une octave.
A21 (C33)	PT:TriadCd	<Psf>	Créer un accord à partir d'une seule note. Majeur/mineur (potentiomètre).

[FL] FLANGER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A22 (C04)	FL:HardJet	<BF2>	Flanger de type Jet métallique.
A23 (C34)	FL:Hi-Band	<BF2>	Pédale compacte BOSS HF-2 x 2 pour la stéréo.
A24 (C35)	FL:SBF-#3	<SBF>	Mode 3 (Cross-mix) sur le Roland SBF-325.
A25 (C36)	FL:Step/Bm	<SBF>	Flanger par pas avec effets D Beam.
A26 (C37)	FL:Measure	<BF2>	Flanger avec synchro au BPM du morceau. Changements de son en mesure.

[WA] WAH

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A27 (C07)	WA:TrigWah	<Wah>	Effet Wah sensible au toucher, déclenché par le niveau d'entrée sup. au seuil.
A28 (C38)	WA:Cyclic	<Wah>	Effet Wah contrôlé par LFO.
A29 (C39)	WA:Envelop	<Syn>	Ouverture/fermeture en fonction du niveau d'entrée ou avec le D Beam.

[PH] PHASER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A30 (C40)	PH:4stage	<Phs>	Phaser Vintage à quatre étages.
A31 (C03)	PH:See-Saw	<Phs>	Phasing en dent de scie de gauche à droite (de type huit étages).
A32 (C41)	PH:2LFO'80	<Phs>	Modulation avec double LFO (synchro au BPM du morceau + Step Mod.)
A33 (C42)	PH:Step/Bm	<Phs>	Phasing avec Step Modulator et D Beam.

[LF] LO-FI

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A34 (C13)	LF:RingMd1	<Syn>	Modulateur en anneau caractéristique.
A35 (C43)	LF:RingMd2	<Syn>	Variation du modulateur en anneau.
A36 (C44)	LF:Clippin'	<Dst>	Distorsion avec écrêtage d'un circuit ananlogique.
A37 (C10)	LF:DrmDist	<Dst>	Distorsion stéréo pour breakbeats "lo-fi".
A38 (C45)	LF:Bullhrn	<Syn>	Son d'un mégaphone de petite taille.
A39 (C11)	LF:RateBit	<LoF>	Processeur Lo-Fi, réduisant la fréq. d'échantillonnage et la résolution.
A40 (C46)	LF:BadTune	<Rad>	Bruit de radio GO. (Tuning avec le potentiomètre).
A41 (C47)	LF:Vinyl33	<Dsk>	Disque 33 tours vinyle.
A42 (C12)	LF:SP disk	<Dsk>	Disque 45T dans le style "bambou".

[MS] MIC SIMULATOR

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
B39 (D39)	MS:10 →58	<Mic>	Convertit un micro serre-tête en un micro dynamique pour les voix
B40 (D40)	MS:10 →87	<Mic>	Convertit un micro serre-tête en un micro électrostatique à grande capsule.
B41 (D41)	MS:mini →57	<Mic>	Convertit un micro miniature à condenseur en un micro dynamique "universel".
B42 (D42)	MS:mini →87	<Mic>	Convertit un micro miniature à condenseur en un micro électrostatique à grande capsule.
B43 (D43)	MS:St.Mic	<Mic>	Laisse du temps au son repris enn stéréo, afin de lui donner de l'espace.
B44 (D44)	MS:Ambienc	<Mic>	Simule les micros d'ambiance. Ajoute de la réverb, mixage avec le son d'origine.

[SY] VIRTUAL ANALOG SYNTHESIZER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
B45 (D45)	SY:V-Synth	<Syn>	Variante du son de synthé. Peut être utilisé avec le Contrôleur D Beam ou des claviers.
B46 (D46)	SY:Step-V#1	<Syn>	Le Step Modulator doit être activé. A utiliser avec les pot. d'effets temps réel.
B47 (D47)	SY:Step-V#2	<Syn>	Le Step Modulator doit être activé. A utiliser avec les pot. d'effets temps réel.
B48 (D48)	SY:Marimba	<Syn>	Son de synthé de type Marimba. Le Step Modulator doit être activé.
B49 (D49)	SY:EthnoLd	<Syn>	Synth sound variation. Le Step Modulator doit être activé.
B50 (D50)	SY:Bubble	<Syn>	Son de synthé de type "Bubble". A utiliser avec les pot. d'effets temps réel.

* Veuillez noter que les Patches Utilisateur (C01–D50) sont identiques aux Patches Preset à la sortie d'usine, mais leur ordre est différent.

* Les patches d'effets A(C)77–79 appelés "Slicer" changent le volume, du niveau maximum à zéro, en rythme avec le Step Modulator. Lorsque le Step Modulator est arrêté, ces patches risquent d'être bloqués à un niveau maximum ou nul. Pour les situations "Live", il vaut mieux avoir préparé des sons avec cet effet sur d'autres pads en les rééchantillonnant avec le Slicer.

16 premiers Patches Utilisateur (Accessibles en maintenant [FX INFO] et en appuyant sur PAD [1]-[16].)

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
C01 (A03)	DL:3hSPACE	<201>	Écho bande de type trois tête.
C02 (A06)	DL:RSS Alt	<RSS>	Délai RSS avec panoramique alternatif.
C03 (A31)	PH:See-Saw	<Phs>	Phasing en dent de scie de gauche à droite (de type huit étages).
C04 (A22)	FL:HardJet	<BF2>	Flanger de type Jet métallique.
C05 (A15)	CH:CE3/+-E	<CE1>	Chorus stéréo avec inversion de phase sur BOSS CE-3.
C06 (A20)	PT:OctDown	<Psf>	Pitch Shifter avec baisse d'une octave.
C07 (A27)	WA:TrigWah	<Wah>	Effet Wah sensible au toucher, déclenché par le niveau d'entrée sup. au seuil.
C08 (A48)	RV:LrgClub	<Rev>	Simule la réverbération d'une grande piste de danse.
C09 (A58)	DN:Hard+GT	<Dyn>	Compression et effet de porte pour donner plus de groove.
C10 (A37)	LF:DrmDist	<Dst>	Distorsion stéréo pour breakbeats "lo-fi".
C11 (A39)	LF:RateBit	<LoF>	Processeur Lo-Fi, réduisant la fréq. d'échantillonnage et la résolution.
C12 (A42)	LF:SP disk	<Dsk>	Disque 45T dans le style "bambou".
C13 (A34)	LF:RingMd1	<Syn>	Modulateur en anneau caractéristique.
C14 (A62)	SY:Beam #1	<Syn>	Son de synthé agressif contrôlé avec le D Beam.
C15 (A64)	SY:StepBs1	<Syn>	Motif Basse Synthé 1 (avec Step Modulator).
C16 (A68)	SY:StepTk3	<Syn>	Séquence Techno 2 (avec Step Modulator).

Liste des morceaux de démo du SP-808EX

1. SP808EX Demo	4. Techno	7. House	10. Vocoder Set1
2. Worldwide808 (*)	5. Funk	8. BigBeat	11. Vocoder Set2
3. HeavyMetal	6. Blues	9. Jungle	

(*) Musique de Vince LaDuca
Rap & Paroles de Derrick Carr

* A la sortie d'usine, les morceaux de démo n° 1 à 15 et les banques de pads n° 1 à 15 et 17 à 29 sont protégés.

* Chaque banque contient des sons échantillonnés.

* Le fait de sélectionner "Vocoder Set" dans la Banque 29, appelle le morceau n° 10. Les explications concernant le Vocoder se trouvent au Chapitre 10 du Mode d'Emploi.

02128990-S 00-1-A3-11CINC

[RV] REVERB

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A43 (C48)	RV:MidRoom	<Rev>	Réverbération d'une pièce moyenne.
A44 (C49)	RV:LrgHall	<Rev>	Réverbération d'une grande salle de concert.
A45 (C50)	RV:Cathdrl	<Rev>	Acoustique d'une église très vaste et très haute.
A46 (C51)	RV:SoftAmb	<Rev>	Simule la réverbération de pièces ayant une réflexion minimale.
A47 (C52)	RV:RoomAmb	<Rev>	Réverbération de pièces ayant une bonne acoustique.
A48 (C08)	RV:LrgClub	<Rev>	Simule la réverbération d'une grande piste de danse.
A49 (C53)	RV:ClubFlr	<Rev>	Simule la réverbération d'une petite piste de danse.
A50 (C54)	RV:LngCave	<Rev>	Simule la réverbération d'une cave profonde.
A51 (C55)	RV:Garage	<Rev>	Réverb améliorant des sons de percussions spécifiques dans un garage.
A52 (C56)	RV:Plate	<Rev>	Réverb à plaque brillante caractéristique.
A53 (C57)	RV:Gated	<Rev>	Réverb à porte caractéristique.
A54 (C58)	RV:Revers	<Rev>	Réverb inversée.
A55 (C59)	RV:Duckin'	<Rev>	Réverb Ducking (ajoute de la réverb unique à un signal faible).

[DN] STEREO DYNAMICS PROCESSOR

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A56 (C60)	DN:DanceEQ	<Dyn>	Accentue les basses et les aigus pour donner plus de groove.
A57 (C61)	DN:Loudnes	<Dyn>	Basses et les aigus légèrement accentués.
A58 (C09)	DN:Hard+GT	<Dyn>	Compression et effet de porte pour donner plus de groove.
A59 (C62)	DN:TotalCp	<Dyn>	Compression totale pour mixage destiné à la diffusion.
A60 (C63)	DN:Limiter	<Dyn>	Limiteur stéréo évitant les crêtes du signal.
A61 (C64)	DN:Enhance	<Dyn>	Enhancer stéréo

[SY] VIRTUAL ANALOG SYNTHESIZER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A62 (C14)	SY:Beam #1	<Syn>	Son de synthé agressif contrôlé avec le D Beam.
A63 (C65)	SY:Beam #2	<Syn>	Son de synthé Vintage contrôlé avec le D Beam.
A64 (C15)	SY:StepBs1	<Syn>	Motif Basse Synthé 1 (avec Step Modulator).
A65 (C66)	SY:StepBs2	<Syn>	Motif Basse Synthé 2 (avec Step Modulator)
A66 (C67)	SY:StepTk1	<Syn>	Séquence Techno 1 (avec Step Modulator).
A67 (C68)	SY:StepTk2	<Syn>	Séquence Techno 2 (avec Step Modulator).
A68 (C16)	SY:StepTk3	<Syn>	Séquence Techno 3 (avec Step Modulator).
A69 (C69)	SY:StepTk4	<Syn>	Séquence Techno 4 (avec Step Modulator).
A70 (C70)	SY:StepTk5	<Syn>	Séquence Techno 5 (avec Step Modulator).
A71 (C71)	SY:StepTk6	<Syn>	Séquence Techno 6 (avec Step Modulator).
A72 (C72)	SY:70Step1	<Syn>	Séquence synthé années 70 n°1 (avec Step Modulator).
A73 (C73)	SY:70Step2	<Syn>	Séquence synthé années 70 n°2 (avec Step Modulator).
A74 (C74)	SY:80Step1	<Syn>	Séquence synthé années 80 n°1 (avec Step Modulator).
A75 (C75)	SY:80Step2	<Syn>	Séquence synthé années 80 n°2 (avec Step Modulator).
A76 (C76)	SY:StpWind	<Syn>	Simulation de bruits d'orage avec générateur et filtre.

[SL] SLICER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A77 (C77)	SL:Slicer1	<EzD>	Slicer (appuyez sur [STEP MOD]).
A78 (C78)	SL:Slicer2	<EzD>	Slicer (appuyez sur [STEP MOD]).
A79 (C79)	SL:+Delay	<EzD>	Slicer + Delay (appuyez sur [STEP MOD]).

[--] Template

* Voir Mode d'Emploi p. 109.

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A80 (C80)	01>Iso&Fil	<Iso>	Isolateur + filtre 3 bandes.
A81 (C81)	02>Ct.Canc	<C.C>	Annulateur de centre.
A82 (C82)	03>CompEtc	<Dyn>	Compresseur/limiteur, Enhancer, et autres effets.
A83 (C83)	04>Rev&Gat	<Rev>	Pre EQ + réverb + gate.
A84 (C84)	05>TapeEch	<201>	Écho bande virtuel (Roland RE-201).
A85 (C85)	06>ezDelay	<EzD>	Délai numérique.
A86 (C86)	07>DlayRSS	<RSS>	Délai stéréo 3-D.
A87 (C87)	08>AnlgD&C	<CE1>	Délai "analogique virtuel" + chorus.
A88 (C88)	09>DigiCho	<Cho>	Chorus numérique.
A89 (C89)	10>4butn.C	<SDD>	Roland SDD-320 (effet spatial).
A90 (C90)	11>Flng325	<SBF>	Roland SBF-325 (flanger analogique).
A91 (C91)	12>FlngBx2	<BF2>	"BOSS compact flanger" virtuel x 2 pour la stéréo.
A92 (C92)	13>Pit-Sft	<Psf>	Pitch Shifter stéréo.
A93 (C93)	14>80sPhas	<Phs>	Phaser en rack des années 80 x 2 pour la stéréo.
A94 (C94)	15>2xA.Wah	<Wah>	Auto Wah stéréo.

[--] Template

* Voir Mode d'Emploi p. 109.

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
A95 (C95)	16>2xDist	<Dst>	Distorsion stéréo.
A96 (C96)	17>Records	<Dsk>	Simulateur de disque analogique.
A97 (C97)	18>Radio	<Rad>	Simulateur de radio GO.
A98 (C98)	19>Lo-Fi	<LoF>	Processeur "Lo-fi", réduisant la fréq. d'échantillonnage et la résolution.
A99 (C99)	20>AnlgSyn	<Syn>	Synthétiseur analogique virtuel (et Modulateur en anneau) + délai, etc.
B01 (D01)	21>GuitarM	<GtM>	Guitar Multi.
B02 (D02)	22>VocalM	<VoM>	Vocal Multi.
B03 (D03)	23>VicTrns	<VoT>	Voice Transformer.
B04 (D04)	24>MicSim	<Mic>	Mic Simulator.
B05 (D05)	25>Vocoder	<Voc>	Vocoder 10 bandes + Delay.

* Dans les Patches A80-A99 et B01-B05 de cette liste les trois lettres du nom de l'algorithme indiquent de quoi il s'agit.

[GT] GUITAR/BASS

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
B06 (D06)	GT:RockLed	<GtM>	Distortion franche du son avec Delay.
B07 (D07)	GT:LA Lead	<GtM>	Son de guitare solo avec une légère compression et chorus.
B08 (D08)	GT:MetalLd	<GtM>	Son "Metal" avec dynamique, et distorsion à haut gain.
B09 (D09)	GT:MetalJt	<GtM>	Distorsion associée à un effet métallique.
B10 (D10)	GT:CleanRm	<GtM>	Son clair avec compression et chorus.
B11 (D11)	GT:DlyRiff	<GtM>	Retarde les sons d'une croche pointée si un riff à 120 BPM est joué.
B12 (D12)	GT:BluesDv	<GtM>	Overdrive mordant typique du blues et du R&R.
B13 (D13)	GT:Liverpo	<GtM>	Son mordant typique du rock britannique des années 60.
B14 (D14)	GT:Country	<GtM>	Son clair avec compression et Delay caractérisés.
B23 (D23)	GT:D.Clean	<VoM>	Son très clair équivalent à l'enregistrement direct en sortie de console.
B24 (D24)	GT:Acoustc	<VoM>	Optimisé pour les guitares éectroacoustiques.
B25 (D25)	BS:D.Bass	<VoM>	Légers Limiteur et égaliseur optimisés, idéal pour les applications d'enregistrement.

[VO] VOCAL

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
B15 (D15)	VO:BullHn2	<GtM>	Simule le son produit par une corne ou une vieille radio.
B16 (D16)	VO:VocalFx	<VoM>	Configuration de base pour l'enregistrement ou le mixage de voix.
B17 (D17)	VO:JazzVo.	<VoM>	Ambiance club de jazz naturelle avec réverb chaude convenant aux voix.
B18 (D18)	VO:RockVo.	<VoM>	Son avec Limiteur/Enhancer avec effet d'unison.
B19 (D19)	VO:Narrat.	<VoM>	Effet avec forte compression, utile pour la narration.
B20 (D20)	VO:BigChrs	<VoM>	Effet stéréo spatial utilisant un Pitch Shifter pour rendre les voix plus graves.
B21 (D21)	VO:Club DJ	<VoM>	Effet dédié aux DJ utilisant un Pitch Shifter pour rendre les voix plus graves.
B22 (D22)	VO:AMRadio	<VoM>	Son avec forte compression et bande de fréquences étroite.

[VO] VOICE TRANSFORMER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
B26 (D26)	VT:M to Fm	<VoT>	Transformation d'une voix d'homme en voix de femme.
B27 (D27)	VT:Fm to M	<VoT>	Transformation d'une de femme voix en voix d'homme.
B28 (D28)	VT:MaleDuo	<VoT>	Duo : voix de femmes ajoutée à une seule voix d'homme.
B29 (D29)	VT:Fem.Duo	<VoT>	Duo : voix d'hommes ajoutée à une seule voix de femme.
B30 (D30)	VT:Robot	<VoT>	Voix de type robot.

[VC] VOCODER

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
B31 (D31)	VC:Mono	<Voc>	Vocoder clair et précis.
B32 (D32)	VC:Stereo	<Voc>	Vocoder stéréo spécial avec Decay long.

[MS] MIC SIMULATOR

Numéro	Nom du Patch	Algorithme	Description
B33 (D33)	MS:57→58	<Mic>	Convertit un micro D. en un micro D. pour voix avec medium/basses riches.
B34 (D34)	MS:57→421	<Mic>	Convertit un micro D. universel en un micro D. large. Pour batterie en ampli guitare.
B35 (D35)	MS:57→451	<Mic>	Convertit un micro D. universel en un petit micro C. Pour guitare acoustique et cymbales.
B36 (D36)	MS:57→87	<Mic>	Convertit un micro D. universel en un micro C. large. Pour voix et instr. acoustiques.
B37 (D37)	MS:57→47	<Mic>	Convertit un micro D. universel en un micro C. vintage. Pour voix et instr. acoustiques.
B38 (D38)	MS:57→Line	<Mic>	Annule les caractéristiques du micro D., donnant au son une réponse en fréquence plate.

*Micro D. : microphone dynamique   Micro C. : microphone à condenseur